Evrenin en iyi dergisi bu ay da muhteşem

GAMESHOW

Aylık PC Oyun Dergisi Sayı:43 EKİM 1999 Fiyat: 1.600.000 TL (KDV Dahil)

OYUNLAR

Re-volt
Force 21
Soul Reaver
Rites Of War
NBA Inside 2000
System Shock 2
Seven Kingdoms 2
Starfleet Command
Independence War
Roller Coaster Tycoon
ve ayrıca
Tiberian Sun NOD
tam çözüm ve
Dungeon Keeper 2
Strategy Guide

sayfa 20

DRAKAN

Yoksa Lara Croft'a yeni bir rakip mi çıktı? Drakan'ın yapımcıları bu konuda iddialı konuşuyorlar. Yerinde inceledik, detaylar sayfa 20'de...

sayfa 52

Prince Of Persia 3D

Ölümsüz klasiğin geri dönüşü de ölümsüz olacak gibi görünüyor!

Ayrıca Overdose, B-Bölgesi, Expert, Cheats, Search Engin, Dümen, 101 ve daha neler neler...

Ferrari - 360 Modena

"Ayaklarını yerden keser, araba..."

Ronaldo

"Topa vurur, futbolcu..."

James Hetfield

"Gitar çalıp şarkı söyler, şarkıcı..."

Fender - Powerhouse Strat

"Ses çıkarır, müzik aleti..."

İçindekiler

14 Bilgisayar Nedir?
Nedir bu İnternet? 14
Nereden Çıktı Bu İnet? 14
"Online" Olmak 16
İnternet'le Ne Yapabilirim? 18

19 İnternet için Gerekli Şartlar
Ayrıntılar / Bilgisayar / Modem ve diğerleri 19
"ISDN" 19

23 İnternet genel olarak hangi parçalardan oluşur
Web, e-mail, ftp ve diğerleri... Kısaca bakış

24 "GİRİŞ"
WWW ve 'Surf'
Nedir 25
Başlıca Terimler 26
Navigatör / Explorer Tanıtımları 28
"Surf" 30
Navigatör / Explorer Ayrıntılar / Ayarlar 35
Bookmark / Favoritler 42
Bir sayfayı / resmi / sayfalarası, göndermek 46
Surf sırasında karşılaşılan sorunların çözümleri 46
Müşk gecikmeler için daha fazla ayrıntı 50
Net Dialup Ayarları / cache / cookies
Plug-in'ler 49
"Proxy" ve Ayarları 51

52 "İLETİ"
E-mail (E-Posta)
Nedir 53
Nasıl kullanılır? 53
E-mail Programları 54
E-mail ayarları 55
Yani bir mesaj yazalım yollarına 57
"cc", "bcc" ve diğerleri 58
Bir insana bir dokümanı yollama 58
Bir mail yanıtlamak 59
Free e-mail (bedava e-posta) 60
Web-based e-mail (web tabanlı e-posta) 62
E-mail adresi (mail'ciyim?) 62

64 "KAFEL"
Mailing List'ler (e-mail kitapları)
Nedir? 65
Nasıl Üyeliğe 65
Bir Listeye üye olmak 66
Haftanın 70
Üyelik ayları 73

76 "PAYLAŞ"
Newsgroups
(Haber Grupları, Forumlar)
Nedir? 76
Nasıl Üyeliğe / Haber Okuyacaklar 76
Ayrıntılar / Haberin 77
Bir Mesaja yanıt vermek 82
Haber gruplarını "sıfırlamak" 84
Kaynaklar / Yardım 84

86 "İNDİR"
FTP - Dosya Transferi
Nedir 87
Programlar 91
FTP Uygulamaları / Cesaret Ayrıntılar 96
"FTP yaparken" 99

96 "KONUŞ"
IRC - "Chat"
Nedir? 96
Programlar 99
Nasıl oturum açılır? 96
Bağlandıktan Sonra... / Komutlar 101
Kısaltmalar 105
"Smileyler" 107
ICQ 109
Yahoo Pager 110
Röportajlar 111

129 "BUL"
"Search" Arama - Yerleme, Ne Nerede?
Niye Nasıl? 124
Yardımcı Programlar 126
Arama Motorlarının Kullanımı 126
Web Bagl / Arama Motorları 127
Bir kişiye, e-mail adresini ya da telefon numarasını bulmak 131
Ticari bir kurum ya da ilgili bir bilgiye ulaşmak 133
E-mail listeleri ve bunların "bulmak" 134
Haber gruplar üzerinde mobile aramak 136
"Yerel" ve "En iyi" sitelere ulaşmak yolunda ayrıntılar 136
Dünya sıralaması 138
Alfabetik "Meşrep Alfabeti" 139
Yahoo "Takım Pisa" 143

147 "UNRÜLÜ"
Kişisel Web Siteleri
Bedava / Parak Web Alanı
Niçin / Nasıl? 148
"İpmiki" 153
Bedava Web Alanı (Free Hosting) 151
Nasıl ençin? 152
Bedava Web alanı veren hostlıştar 152
Parak Web alanı / Nasıl ki Niçin / Ayrıntılar 154

160 "YAP"
HTML
Nasıl oluşur ila ilayar ve nasıl yapacağız? 161
Bi Adımlar / Tanımlar / Terimler / Etiketler 167
Uygulama / Örnek 162
"Boşluklar?" 172
Editörler 173
Java 175

176 "OYNA"
Online Oyunlar
Nedir? / Niçin? 177
Ünlü / Yaygın Oyunlar 178
Online Oyun Siteleri / Ayrıntılar 183
Rapartaj / Daha fazla bilgi ve ayrıntı 191

198 "S"
Adult Alemleri
Nedir / Niçin / Kim için? 198
Bedava Siteler (Free Sites) 182
Parak Siteler (Pay Sites) 182
Bedava "üyelikler" (Free Memberships) "Mercek-Alt" / Nedir / Nasıl? 183
AVO "Siteler" 186
Yıldızlı Dövüşü Çıkarılar için Dikkat Edilmesi
Gerekenler 193
Bu Tür Maltzemelere "Tanınma Yöntemleri" 203
Bir Adult Webmaster'la Röportaj 205

211 "W"
WAREZ
Nedir? / Niçin sakınmalı? 212

213 "ALI"
İnternetteyiş Alış Veriş
Ne kadar güvenli / Nasıl? 214
Ne alabilirim? 215
İlgili Siteler 217

220 "REHBER"

226 Kitaplar
İstanbul 226
Ankara 228
İzmir 229
Diğer İller 230

231 En İyi Donanım (Hardware / Bilgisayar) Siteleri
Bilgisayar 231
Donanım 232
3D 237

283 En İyi Yazılım Siteleri
284 En İyi Oyun Siteleri
285 "Haber"
Haber Siteleri 283
Türkiye'den Gazeteler 285
Türkiye'den Televizyonlar 288
Türkiye'den Radyolar 288

292 Spor
Futbol 292
Basketbol 298
Voleybol 299
Tenis ve Diğer Sporlar 299
Diğer Spor Siteleri 301

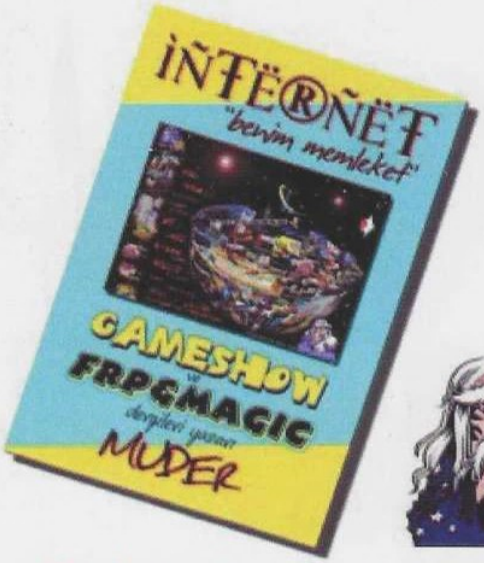
302 Oto-Moto
Otomobil Üreticileri 302
Motosiklet Üreticileri 307
Rally Dünyası 309
Formula 1 311
Otomotiv "Diğer" 316

320 Müzik
Müzik "Yer" 322
"Üreticiler" 323
Gitar ve "diğerleri" 324

329 En İyi Sinema Siteleri
Film Üreticileri 329
"Sinema" Siteleri 331
Adam Ziya Film Star / Sayfaları 333

341 Bankalar "TR"

352 Üniversiteler "TR"



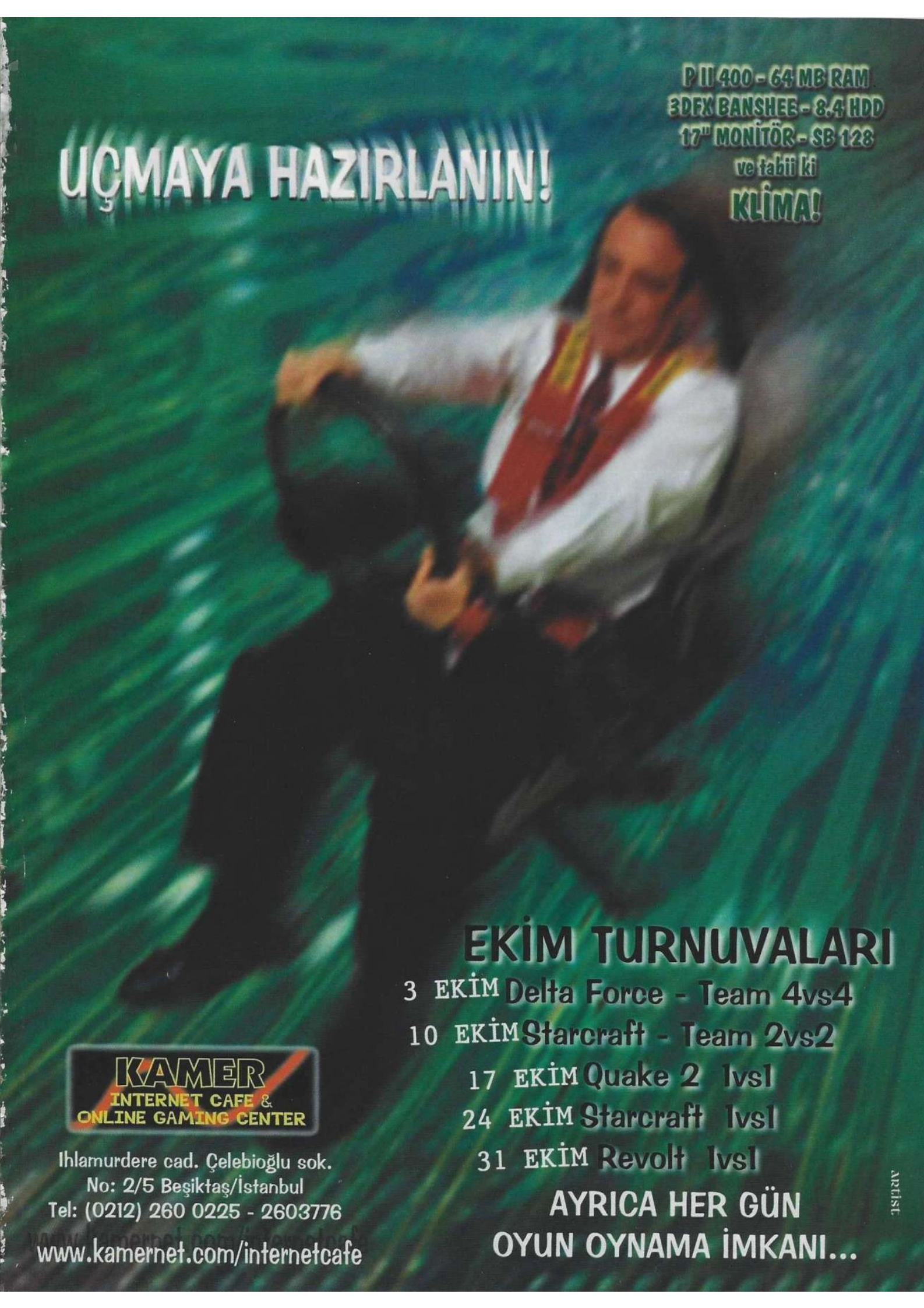
Internet - benim memleket

"Sıradan bir internet kitabı"

www.kamernet.com/kitap

SEÇKİN KİTABEVLERİNDE!

www.muder.com


UÇMAYA HAZIRLANIN!
P II 400 - 64 MB RAM
3DFX BANSHEE - 8.4 HDD
17" MONİTÖR - SB 128
ve tabii ki
KLİMA!
EKİM TURNUVALARI
3 EKİM Delta Force - Team 4vs4
10 EKİM Starcraft - Team 2vs2
17 EKİM Quake 2 1vs1
24 EKİM Starcraft 1vs1
31 EKİM Revolt 1vs1
AYRICA HER GÜN
OYUN OYNAMA İMKANI...
KAMER
INTERNET CAFE &
ONLINE GAMING CENTER
Ihlamurdere cad. Çelebioğlu sok.
No: 2/5 Beşiktaş/İstanbul
Tel: (0212) 260 0225 - 2603776
www.kamernet.com/internetcafe
ARTIST

Meg: "Abi bunlar CD vermeyin diyorlar yaaa! O kadar uğraştık!

Zebani: Kim abicim onlar? Getir yanıma hepsini!

EKİN

bir editör

Geçen ay, dergi çıktıktan sonra bizim için çok hareketli geçti. Evrenin dört bir yanından gelen e-mail, telefon ve faxlarda, dergi ile ilgili övgü dolu sözler, yaptığımız işe daha bir sıkı sarılmamızı ve daha heyecanla yapmamızı sağladı. Herkese teşekkürler.

Dergi çıktıktan sonra başladığımız web sitesi çalışmalarını da sonunda tamamlayarak http://www.kamernet.com/gameshow adı altında yayınına başladık. Webmasterlarımız Altuğ Canıtez (bu adı bir yerlerden hatırlıyorum) ve Volkan Çağsal evrenin en iyi sitesini yapabilmek için çok uğraştılar ve sanırım sonunda başardılar. Sürekli update edilecek sitede, ayrıca yeni süprizler de sizi bekliyor.

Bu ay değinmek istediğim diğer konu da GameShow'un yanında CD verilmesi konusu. CD vermeyin diye yana yana bağıran arkadaşlarımıza, derginin yanında CD vermenin de içimizden gelen bir istek olduğunu, bunun amatör ruhla veya profesyonellikle uzaktan yakından bir alakasının olmadığını, ayrıca bu bağırışların hiç bir şekilde aklımızda "acaba CD vermesek mi?" fikrinin oluşturmadığını belirtmek istiyorum. Dergiyi ve GameShow'u seven insanlara da bu hareketi yakıştıramadığımı ekliyorum ve diyorum ki;

Nasıl olacak bu işler?
M.Emin Gür

16 System Shock 2
Birincisini hiç görmedik. Görene de rastlamadık. Aksini iddia edeni dövdük. Ama System Shock 2' yi de sevdik. Yazarı hariç, süper oyun. Götürün...

20 Drakan
Benim lanet makinemde neden çalışmadığını anlayamadığım nadir oyunlardan. Nefis hikaye akışı, nefis grafikler, nefes nefese oynanabilirlik...

24 Starfleet Command
Karışık ve devasa bir uzay yolu macerası. Strateji olayına hiç bişi getirmese de üstündeki Star Trek etiketi satışı ve alışı için yeterli gözüküyor.

28 Legacy of Kain
İlki Pentium 75 ve 16 ram' de bile çalışırdı. Soul Reaver ise 3D kartınız namevcut ise nah çalışırım diyor. Kantar bu oyun için ne derse tersini diyom.

34 Force 21
Harika, mükemmel, inanılmaz, bitirici, olağanüstü, dehşetengiz, müthiş, skolastik, fabrik, antolojik, morfolojik, dermatolojik, jinekolojik, jikjik...

ayrıca ---> Independence war

06 MEGafon
12 son dakika
14 cd show
16 bu sayfalar da bir sürü oyun var ki yukardaki kutuda muhteviyatları var

Dünya basınında GAMESHOW'un tekrar çıkışı:

hep bu anı bekledik, bekledik, bekledik olağanüstü, sarsıcı, iyi değiliz şu an! - **Daily News**

sanmıyoruz ki bu dergi bir daha kapansın. Buna asla izin vermeyiz! - **The Guardian**

Mert: bazı insanlar değişiklikleri sevmezler. Bunu kaç kere dedim size

burçak yine ve ısrarla saçmaladı: Süper yazı yazıyorum!

timur: ya beyler! Şu dergiyi niye Amerikaya göndermiyorsunuz! Ben mi geliyim oraya

Engin: CD süper olmuş. Ayrıca bunun amator ruhla ne alakası var!

Rites of War 38

Panzer General motoruna Warhammer' mı olurmuş ? Olmuş. Üstelik iyi de olmuş.Yalnız biraz kastırıyor. Aletinizi değil beyninizi.

Revolt 42

Biz çocukken bunlar yoktu. Tel arabalarla sokakları arşınlardık biz. Varoşların çocuğuyuz biz(böğğk). Gariban edebiyatı da yaparım bööle.

Roller Coaster Tycoon 44

Lunapark işletmeciliği iyi fikir vesselam. Hasbro' da olayı kotarmış harbiden . Karışık görünmesin gözünüze. Alışınca hayvan gibi oynayatıyor kendini.

NBA Inside 2000 48

Microsoft yaparsa iyisini yapar. Bu da iyi . Ama bir basketbol oyunu ne kadar iyi olursa o kadar... Bütün bunları NBA 99' da görmüştüm sanırım. Üzücü...

Seven kingdoms 2 56

İlk Seven beş para etmezdi ama bize (bana) Trevor Chan ismini öğretti. Yetenekli çocuk ama SK2'nin birincisinden fazlaca farkı yok. Yazık çocuğa!

Tiberian Sun NOD tam çözüm - Dungeon Keeper 2 Strateji Guide

62 B-bölgesi

66 the expert

70 simulasyon

72 Cheats

76 search engin

78 internet

80 ve sonrası overdose

biz kimiz?

Kamer Yayıncılık
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Genel Yayın Yönetmeni
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
HAYRETTİN CENANİ

Kapak Tasarım
POLAT YARIŞÇI

Sayfa Dizayn
POLAT YARIŞÇI

Web Master
Altuğ "Dreamon" Canıtez
Volkan"Maestro" Çağsal

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Emre Arın, Burçak Caner, Muder, Efe Mumoğlu, Rauf Olcay, Altuğ Canıtez, Volkan Çağsal, Özgür Gültekin, Polat Yarışçı, Mehmet Emin Gür, Engin Süzen, Burak Bayburtlu, Ertunç Burak, Burak Online, Can Kantarcı, Nesime Taşan, Murad Omay, Mert Topçu, Timur çataklı, Tuğhan Arslan ve daha nicesi...

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
YAYSAT

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@kamernet.com

Web Site
http://www.kamernet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

Bu kadarını beklemiyorduk. Basın tarihinin en heyecanlı olayıyla karşı karşıyayız - **Washington Post**

İşte olması gereken buydu. Sizi çok seviyoruz Gameshow - **Times**

Hiç beğenmedik, saçma sapan şeyler yapmışlar yine. okumuyoruz - **Sabah Gastesi, Almanya**

MEGafon

BİZ HERŞEYİ GÖRÜR, DUYAR, BİLİRİZ (FAKAT BAZEN...?)

GABRIEL KNIGHT 3

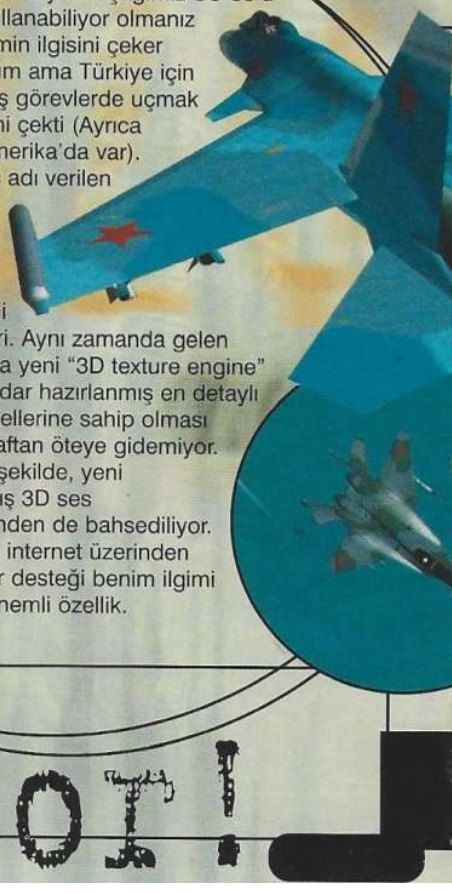
Benim Gabriel Knight'a aşık olmamın, resimlerinin desktopumun her pikselini süslemesinin, Gabriel Knight 3'ü ilk haber yapmamla hiç bir ilgisi yok elbette. Ay yok olmadı. Hem de hiç olmadı. Hmmm, bir saniye, ne diyodum. Gabriel Knight 3 geliyor. Dergi çıktığı zamanlar piyasada olacak olan GK3, yine eski senaristi Jane Jensen tarafından hazırlandı. Yapımı için 1 yıl aralıksız uğraşılan GK3'de, kurt adam olmaktan sevgilisinin inanılmaz uğraşları sayesinden kurtulan Gabriel abi, 3D teknolojisinin desteğini de arkasına alarak yeniden aramızda. Uzun zamandır sessiz kalan adventure piyasası ve oyunsuz kalan adventure'cular için dört gözle beklenecek GK3 için haber niteliğinde söylenecek bir şey yok. Yine iyi olacağa benzeyen senaryosu, güzel grafikleri ile ekim ayında bizlerle olacak.

FIFA 2000

Hemen müjdeyi vermek istiyorum. Sonunda Türkiye ligleri de bütün detayları ile Fifa 2000'de yer alacak. Diğer söyleyeceklerimi siz biliyorsunuz zaten. Artık inanılmaz derecede mükemmelliğe ulaşan grafikleri,oyun içinde sizin hareketlerinizle tactiğinizi anlayıp bilgisayarın ona göre size karşılık vermesi, 80.000 kelimelik dağarcığı ile her pozisyona yorum yapan üç değişik spikeri, gerçek futbolculardan motion-capture teknolojisi ile alınan gerçek hareketleri söylememe gerek yok. Asıl söylemem gereken Fifa 2000'in yeni özelliklerinden biri de, 1 ila 20 oyuncuya kadar multiplayer desteğinin bulunması. Sanırım bu epey eğlenceli olacak. Düşünesenize artık aşağı mahalle ile futbol maçları bilgisayar başında internet de olacak.

SU-27 FLANKER 2.

Oyunda yeni uçağımız SU-33'ü kullanabiliyor olmanız kimin ilgisini çeker bilemiyorum ama Türkiye için hazırlanmış görevlerde uçmak benim ilgimi çekti (Ayrıca Rusya ve Amerika'da var). Semi-dynamic adı verilen senaryo sistemi ile, oyunda görevleri tamamlarken, biraz da olsa interactivite (ne dedim ben) katıyor olması oyunu eğlenceli kılan özelliklerden biri. Aynı zamanda gelen haberler arasında yeni "3D texture engine" ile şimdiye kadar hazırlanmış en detaylı aircraft modellerine sahip olması iddialı bir laftan öteye gidemiyor. Yine aynı şekilde, yeni hazırlanmış 3D ses özelliklerinden de bahsediliyor. Ama yine, internet üzerinden multiplayer desteği benim ilgimi çeken en önemli özellik.



Geliyor!

PHARAOH

Mısır uygarlığı, tarih boyunca var olan en ilginç, en heyecan verici, en merak uyandırıcı uygarlık olduğu, herhalde herkesin kabul ettiği bir gerçek.O uygarlıkta bir firavunu canlandırmak, birbirinden ihtişamlı piramitler, sfenksler yapmak, Nil nehrinin kıyısından şehirler inşa etmek, düşman krallıklarla savaşmak, M.Ö. 2900-700 yıllarında varolma çabası göstermek bayağı bir zevkli olacağa benziyor. Hem de güzel oyun Ceasar 3'ün yapımcılarından. Sizi bilmem ama ben kasım ayında bu oyunu oynucam.

ALIEN RESURRECTION

Demek sayın Mert Topçu, koşemiz hakkında "şahsiyetsiz" yorumu yapıyor, kendi "çok sahsiyetli" köşesinde. Yine "çok şahsiyetli" giriş yazısında, "bu ay da buraya yazacak bir şey bulamadım, son güne kaldık, dur iki dakka da diğer koşeler hakkında atıp tutan bir yazı yazayım" tadında "ucuz" yazılar yazacağına, yayınladığı cheatleri kontrol etse, biraz daha vakit ayırıp son oyunların cheatlerini bulsa hem sizi hem de beni sevindirecek ama neyse. Herkesin (ve benim) en iyi "yaratık" filmi olarak adlandırdığı Alien serisinin son filmi Resurrection'ın oyunu pek yakında gösterime girecek (yok olmadı) yani piyasaya çıkacak. Tomb Raider tarzı bir oyun olarak karşımıza çıkacak olan Alien R. arcade-adventure türündeki oyunlara yeni bir heyecan getirecek gibi. Ödüllü filme güzel oyun yakışacağının bilincinde olan programcılar, 3D modeller üzerinde çok çalışıyorlarmış. Resimlerden görüldüğü kadarıyla Ripley üzerinde biraz da çalışsalar iyi olacak ama Alien'in modelleri gayet başarılı. Şimdilik oyun hakkında pek bir bilgi yok. Tüm Alien serilerini heyecanla seyretmiş biri olan ben, oyunu da heyecanla bekliyorum.

DARK REIGN 2

Red Alert'in piyasaya sürüldüğü tarihle aynı zamanda çıkmış olan Dark Reign, çok güzel bir real time strategy olmasına rağmen, Red Alert'in tantanası arasında sesini duyuramamıştı. O zamanlar biz oyunu övüp iyi de not vermiştik. Şimdi programcılar Dark Reign 2 için hazırlıklara başlamışlar. Yapay zeka konusun önem verdiklerini gösteren açıklalamar aynı zamanda Dark Reign 2'nin full 3D olacağını da belirtiyor. Full 3D'nin anlamı unitelerin yakından görebildiğiniz gibi (askerlerinizin saç traşlarını kontrol edebilecek kadar yakınlaşabiliyorsunuz), zoom özelliği ile haritada bir general kimliğine bürünebiliyorsunuz. Fan site'lerinde oyuncuların seslerine kulak verdiklerini söyleyen programcılar, onların istekleri doğrultusunda bir oyun hazırlamaya çalıştıklarını belirtiyorlar. Gerçi ben 3D real-time strategy'leri oynanabilirliğe uzak buluyorum ama birincisinin güzelliğine güvenerek bu oyuna da bir göz atacağım.

SPRIT OF SPEED 1937

Ozamanlar saliselerle ölçülen benzin doldurma süreleri, milimetrelerle ölçülen kanat açıları yoktu. Savaştan hemen önce var olan bir kaç şirketin (Bugatti, Mercedes, Alfa Romeo) ürettiği arabalarla (12 çeşit), birbirinden ilginç pistlerde (9 adet) 70 yıl öncesinin atmosferinde yarışabileceğiniz diğerlerinden farklı bir araba yarışı geliyor. 3D hızlandırıcı kartların kalitesiyle, güzel modellenmmiş arabalar o tarihlerin Formula 1'lerin heyecanını size yaşatmaya çalışacaklar. Bakalım, göreceğiz, başarabilecekler mi?

WARCRAFT 3

Yok yapımına başladık, yok adventure yapmaya karar verdik, yok vazgeçtik hiç yapmayacağız diye diye çocuk oyuncağına çevirdikleri Warcraft 3'ün yapımına tekrar başlanmış. Bu sefer real-time strategy olarak. Ama Blizzard'daki abilerimiz, kendilerine RTS'den daha farklı bir isim bulmuşlar: Role-playing strategy game. Bunu demekle neyi kastediyorlar, Emre "the role-player" bu oyunu beğenir mi bilmiyorum. Benim bildiklerim şu anda bunlar:

- Tamamen 3D bir ortamda geçecek. Tamamen özgür bırakılan kamera açıları.
- 6 değişi ırk. Evet bu sefer sadece insanlar ve orclar değil. Değişik 6 çeşit ırk var. Ama Blizzard'daki abilerim bu ırkların ne olduğu konusunda bilgi vermemişler. Sanırım kendileri de tam olarak bilmiyorlar.
- Her ırka ait altı tane hero.

Yine de pek ağzınızın suyu akmasın. Çünkü oyun 2000'in sonlarına doğru gelecek. Tabii fikir değiştirip Warcraft'ı, Aircraft Simulation haline getirmezlerse (ay yaaaa!).

M25 RACER

M25 ismini görüp de Özgür'e yaklaşık 6 saat boyunca, nette BMW resmi arattıktan sonra, oyunun BMW ile hiç bir ilgisini olmadığını anlayıp hiç bir resmi sayfaya koymadığımı öğrenince sanırım Özgür'e ayıp olacak. Ama olsun o da zaten çok konuşuyor, hem de boş konuşuyor. Neyse bak yine konudan uzaklaştık. Jaguar, Aston Martin and TVR, Porsche 911, Lotus Esprit and McLaren gibi arabaları kullanabildiğiniz oyunda, alemde başarılı olursanız, DeLorean gibi bonus arabalara da ulaşmanız mümkün. Kimbilir belki bir kaç modifiye ile deli doktor gibi zamanda yolculuk yapabilirsiniz. Aslında bu oyun için de şimdiden, söylenebilecek pek bir şey yok. Ortalıkta oyunla ilgili sadece videolar dolaşıyor. Videolardan da tek görülen şey, yüksek çözünürlükteki araba modelleri. Bir de dikkatli baktığımızda görüyoruz ki BMW'nin konuyla yakından uzaktan hiç bir ilgisi yok :))).

NOX

Westwood ile Blizzard arasındaki bu kan davası nasıl çözümlenecek acaba. Birbirlerine rakip oyunlar çıkararak, bizleri, acaba "hangi oyun daha güzel olmuş" diyerek ve ikisini de almaya teşvik ederek, paralarını mı sayıyoyorlar yoksa? Diablo-Killer sloganları ile çıkan oyunda grafiklerin kalitesi olsun, ortamın güzelliği olsun, 100 den fazla büyü kullanımı olsun, bu büyülerin kombinasyonlarının kullanımı olsun, Capture the Flag'inden King of the Hill'ine kadar değişik multiplayer seçenekleri olsun, Diablo'nun tahtını sarsacak gibi gözüküyor. Zaten hep Blizzard, Westwood'dan görüp taklidini yapacak değil ya. Bu sefer de Westwood, Blizzard'ın bir oyununa rakip bir şeyler çıkarsın. Hem rekabet kaliteyi getirir. Serbest piyasa ekonomisi hep tüketiciyi memnun edecekttir (ne diyom ben yaaa).

coming

DIABLO 2

Tamam Diablo 2 önemli haber ama ondan önce size söylemek istediğim bir şey var. Bu ay news sayfalarında, ratinglerimizi arttırmak amacıyla bir yarışma düzenledim. Yarışma sorusu şu: **"Bu yanyana gördüğünüz iki sayfayı birbirinden ayıran bir özellik var. Nedir?"** Bilenler ve cevabı düzgün bir dilde, ciddi bir mail atarak (yarisma@kamernet.com) gönderenler arasından bir kişiye Diablo 2 hediye edeceğim. Diablo 2 dedim de, Amazonlar, Necromancer, Paladin, Sorceress, Barbarian adlarında yeni class'lar, altı değişik şehir, yeni silahlar, yeni büyüler, yeni NPC'ler aklıma geldi. Tabii ki, full multiplayer desteği ile battle.net de oynama imkanından bahsetmiyorum bile. Bu arada belki bazılarına bir müjde tadında ulaşacak bir haberim var: 3dfx desteği var ama gerekli de değil.

INTERSTATE 82

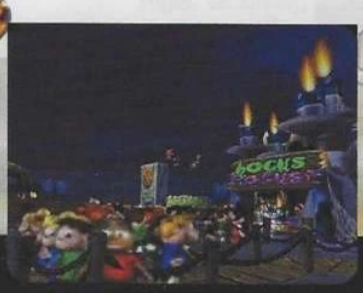
Kesinlikle en ilginç konuya sahip araba yarışı olan Interstate 76'nın yenisi yakında çıkıyor. Beraberinde getirdiği yeni özellikler 3D ekran kartının desteği ile (bu arada 3D ekran kartı gerekli) yağmur, çamur, kar, tipi, dolu, ışık, karanlık, gibi efektlerin var olduğu, senaryonun daha da güzelleştirilerek tekrar karşımıza çıkıyor. Egzotik spor arabalarından, helikopterlere, motorsikletlerden bisikletlere (ay bu olmadı) 40 değişik araç kullanabileceğiniz bu yeni versiyonda, yeni silahların seçimi ile daha güzel atmosfer yakalanacağını vaad ediyorlar. Biz bu vaadlere kanmayız gerçi ama yine de ben birincisini oynamıştım bunu da bekliyorum.

HALFLIFE OPPOSING FORCE

Birçok yabancı dergide ve bizim dergide (onlardan aşağı kalır yanımız yoktur da) "En İyi Action Oyun" seçilen Half-Life'ın ilk resmi data cd'si çok yakında geliyor. Düşmanların yapay zekasının çok iyi olması, inanılmaz grafik ve ses efektleri ile atmosferin çok iyi sağlanması ve ilginç, değişik, sallama olmayan konusu ile Half Life, en iyi action oyun olmayı çokdan hakkediyor bile. Bu yeni pack'de Black Mesa araştırma merkezine bu sefer bir asker olarak geri dönüyoruz ve eksik bırakılmış şeyleri tamamlamaya çalışıyoruz. Yeni bir kaç silah ile, yeni birkaç yaratığa karşı mücadele veriyoruz. Ayrıca yeni multiplayer haritalar ile bu işleri arkadaşlarımızla da yapıp daha da eğlenebiliyoruz.

THEME PARK WORLD

Yüzyılın en eğlenceli oyunlarından biri olan Theme Park'ın yenisi çok yakında geliyor. Sanırım dergi sınırları içine bu oyun girer girmez, kısa süreli olağanüstü hal ilan edilip, sabahlardan akşamlara kadar bu oyun oynanacak. Oyundaki yeniliklerden bahsetmenin pek anlamı yok. Eminim ki bu oyunu sevenlerin ilgisini çekecek yenilikler yapmışlardır. Ben ilkini oynamayanlar için bir kaç laf söylemek istiyorum. Oyunda yönettiğimiz, işlettiğimiz, gelişmesini sağlamaya çalıştığımız bir lunapark. var. Çocuklardan nefret eden Polat bile bu oyunu deliler gibi oynadığına göre, bu lunapark işletmeciliği işini ne kadar başarı ile yapmışlar siz tahmin edin. Şirin grafikleri ve iyi oynanabilirliği ile Theme Park'ın yenisini dört gözle bekliyoruz.

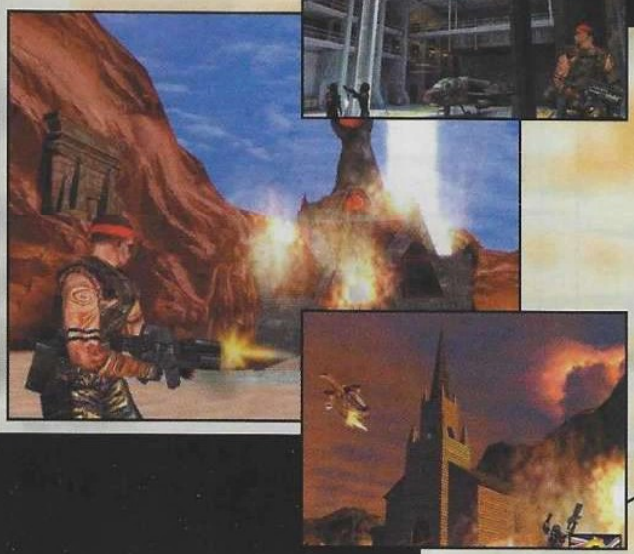


SWAT 3

Gerçekçilik faktörü ön planı çıksın, en gerçekçi bizim oyunumuz olsun, duyguları ile hazırlanan SWAT 3, bu yılın sonlarına doğru gelecek. İlk SWAT'dan sonra gelen ikincisi herkes de bir hayal kırıklığı uğratmıştı. Bizim istediğimiz, beklediğimiz gibi çıkmamıştı. Ama şimdi istediğimiz ve beklediğimiz oluyor. Filmlerdeki, karizmatik Amerikan SWAT teamleri yine kontrolmuz altında. Senaryolarını gerçek polis memurlarına danışarak yazılan SWAT 3 de, sizin hareketlerinize, konuşmalarınıza tepki veren karekterlerin yapay zekası çok geliştirilmiş. Hatta görevlerinden bir den fazla yolla bitirilebiliyor olması, değişik durumlara göre değişik şekilde davranan oyuncular için farklı imkanlar sunmakta. 2005 yıllarında geçecek olan SWAT 3, yapılmış en iyi polis taktik-strategy olarak yine bizimle beraber olacak.

C&C: RENEGADE

Daha Tiberian Sun yeni gelmişken yeni bir Command&Conquer mi geliyor? Yoksa yine ağzımıza bir parmak bal çalıp, bizi aylarca bekletecekler mi? Hayır. Bu sefer gelen bir real time strategy değil. Bir FPS. Tomb Raider tarzında gelecek C&C: Renegade'de, Command & Conquer serilerinde oynadığımız görevleri bu sefer bir askerin gözünden oynayıp tamamlamaya çalışıyoruz. Aynı zamanda alt yapısını kurdukları bir multiplayer platformda 256 kişiye kadar oynanabilen C&C: Renegade de şu anda 30 kişinin oynayabildiği test versiyonu hazır durumda. 2000 sonlarına doğru gelecek olan oyun için biz saniyeleri saymayı başladık bile. Hemen 2000 yılının sonu gelsin.



SHADOW COMPANY

Squad-based strategy oyunlarında elde edilen başarının ardından bu türde yeni yapılan oyunlara bir yenisi eklendi. Yine birbirinden interaktif görevler, yine onlarca aracı kullanma imkanı, yine full 3D grafik özellikleri, yine bir çok silah kullanımı, yine internet ve LAN desteği. Bakalım Interactive Magic'in bu konudaki başarısını veya başarısızlığı çok yakında göreceğiz.

Sizlere yıllardır en iyi hizmeti
en uygun fiyatlarla sunuyoruz.
Bundan sonra da sunmaya

KARARLIYIZ

Alesta PC'lerde kampanya var!

CD TOP 10

Ultima Online (BOX)
Rainbow Six: Rouge Spear
HOMM III:Armageddons Blade
Driver (BOX)
Panzer General 3D
Descent: Freespace II
Septerra Core
Prince of Persia 3D
Battle Zone II
Pharaoh

HARDWARE TOP 10

3DFX Voodoo III 3000: 133$
Creative TNT2 32MB: 99$
Creative SB Live!: 55$
Motorola56K+TurkNET: 37$
6X Pioneer DVDROM: 138$
Gigabyte BX2000 Dual Bios MB: 115$
HP610 C Renkli Printer: 99$
13 GB Quantum HDD: 169$
AverMedia TV Kart Radyolu: 93$
Yamaha CDRW 16x4x4 IDE: 268$

DREAM MACHINE

PIII 450 CPU
INTEL ZX PIII MB
64 MB RAM
8.4 ULTRA ATA HDD
17" MPR II MONITOR
3DFX VOODOO 3 TV OUT
6X PIONEER DVDROM
SOUND BLASTER LIVE
ENCORE SURROUND SYST.
ATX CASE
MULTIMEDIA KEYBOARD
MICROSOFT MOUSE

1079$

ECHONO

PII 400 C. CPU
INTEL ZX PII MB
64 MB RAM
4.3 ULTRA ATA HDD
14" MPR II MONITOR
8 MB EKRAN KARTI
48X CDROM
16 BIT SES KARTI
4W SPEAKER
ATX CASE
KEYBOARD
PSII MOUSE

518$

Tüm fiyatlara KDV eklenecektir. Sistemler ve OEM ürünler en az 1 sene garantilidir.
Değişik konfigürasyonlar ve listede bulunmayan ürünler için lütfen fiyat isteyiniz.

Internet Cafe'lere toptan oyun satışımız vardır.

UZMAN TEKNİK SERVİS

DVD DOLBY DIGITAL
DVD FİLMLER
9.900.000 TL'DAN
BAŞLAYAN FİYATLARLA!

ALESTA BİLGİSAYAR
Hasfırın cad. Sinanpaşa iş merk. No: 62/217 Beşiktaş / İstanbul
Tel: (0212) 261 7689 - 260 5901 Fax: 260 5902

hard news

Hep almayı hayal edeceğiniz Hardware tanıtımları

Engin SÜZEN
engin@gsmnet.com

Elsa Revelator 3D

Bu ayki ilk ürünümüz, kaliteli ekran kartları ile tanıdığımız Elsa'nın, yine kaliteli (gerçekten) bir ürünü olan Elsa 3D Revelator gözlük. "Gözlük tanıtmak da nerden çıktı, optik köşesi mi burası" demeyin hemen. Bu gözlük sizin bildiğiniz gözlükleren değil. Elsa 3D Revelator oyunları 3D oynamanızı sağlayan bir gözlük. Direct 3D destekleye tüm oyunlar (aynı zamanda Z Buffer) bu gözlükle inanılmaz derecede güzel oluyorlar. LCD Shutter teknolojisini kullanan bu ürünün kablolu ve Infrared olmak üzere iki ayrı modeli var. Her şey bir göz yanılsaması diyerek işin içinden çıkmak çok saçma olur. 3D Revelator gözü (ve tabii ki sizi) o kadar güzel yanıltıyor ki, oyun oynarken düşmanın size fırlattığı bıçaktan kaçmak için kenara çekilme ihtiyacı hissediyorsunuz! Herkes hemen heveslenmesin çünkü 3D Revelator yalnızca Elsa'nın Erazor II, Erazor III, Winner II, Victory II, Synergy II, Creative'in 3D Blaster Rive TNT ve 3D Blaster Riva TNT2 ve Diamond'un Viper 550, Viper 770 ve Viper 770 Ultra modelleri ile çalışabiliyor. Eğer bu kartlardan birine sahip değilseniz Elsa Erazor III almanız tavsiye olunur. Sözü fazla uzatmadan teknik özelliklerine de bir göz atalım;

Resim tekrarlama frekansı: 120 - 140 Hz
Güç kaynağı: Infrared modelde CR 2032 tipi pil. Kablolu modelinde bağlantı kablosunun üzerinden.
Shutter cam ölçüleri: 295 x 230 mm
Konnektör: Vesa stereo standart 3 pin mini din

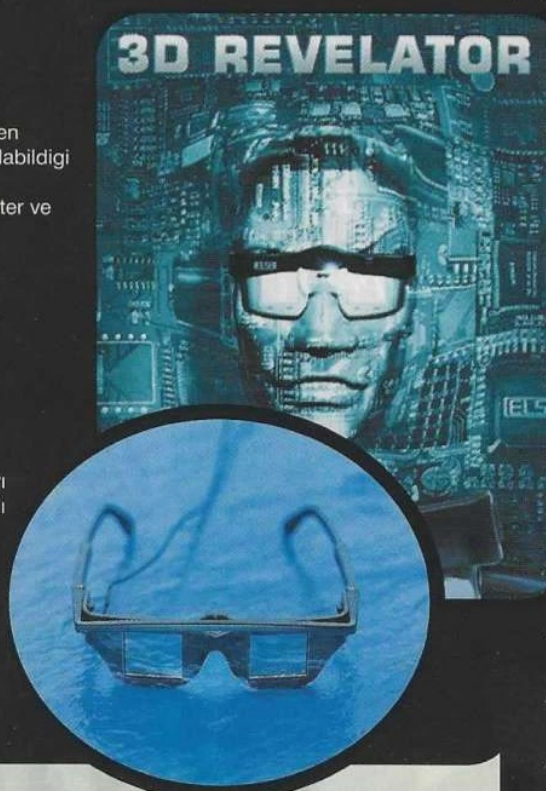
Sistem ihtiyaçları:
İşlemci: Intel Pentium II, Intel Pentium III veya AMD K6-II
Monitör: Çalışılmak istenen çözünürlükte min. 100 Hz Refresh Rate

Elsa 3D Revelator'un kutu içeriği de oldukça zengin. Türkçe ve İngilizce kullanma klavuzu, 3D Revelator'ü kullanmadığınız zamanlar dış etkenlerden koruyacak olan şık koruyucu kılıf, sürücülerin ve çeşitli ayarlamalarin yapilabildigi programlarin oldugu bir CD, Elsa 3D Revelator ile grafik kartı arasındaki bağlantıyı sağlayan adaptör kablosu, Infrared model için Infrared transmitter ve pil ürünün kutusundan çıkıyor.

Artıları:
Elsa kalitesi (sorumsuzluğun değil sorunsuzluğun lideri).
Uygun fiyatı (aşağı yukarı 100$).
Sorunsuz kurulum ve kolay kullanım.

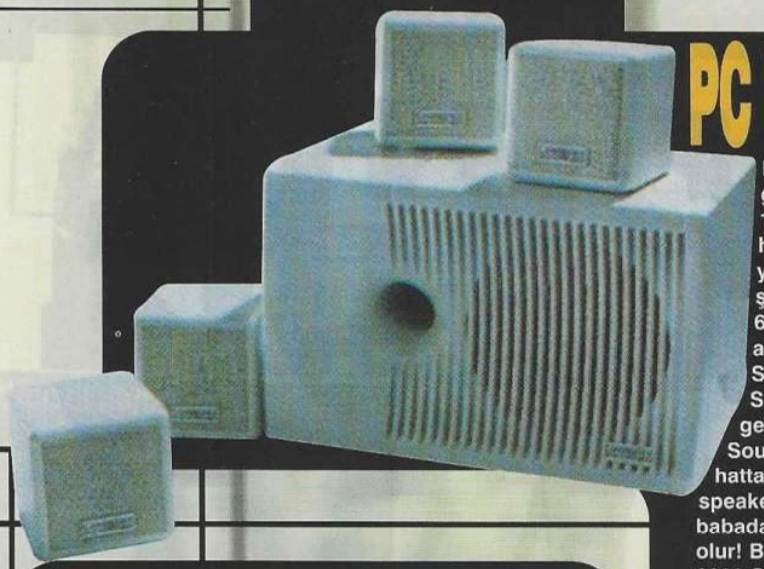
Eksileri:
Uykusuz geceleri de beraberinde getirecek olması.
Sadece belli markaların belli modelleri ile çalışması.
Monitörünüzün en az 100 Hz refresh rate destekli olmasının gerekmesi.

Sonuç:
Eğer yukarıda saydığımız ekran kartlarından birine sahipseniz veya almayı düşünüyorsanız, monitörünüz de size sorun çıkartmayacak kadar anlayışlı ve şevkatliyse (nasıl oluyorsa!) ve bir kenarda bir 100$'ınız varsa şu anda dergiyi kapatıyorsunuz ve hemen gidip bir tane Elsa 3D Revelator alıyorsunuz.
Türkiye distribütörü: TET Elektronik Tel: (212) 256 3532 (Tayfun Bey'e bizden selam söyleyin, belki indirim yapar :).



Oyunlara "gerçekten" boyut katın!

PC Works Fps 1000 ve FPS 2000



Işık hızı ile ilerleyen teknoloji beraberinde tüketim çılgınlığını da getirdi. Hayır buna karşı değilim. Bir ürünün 1.000 tane yerine 100.000 tane satılması yeni teknolojinin maliyetini düşürerek herkesin ulaşabilmesini sağlıyor. Çok değil bundan birkaç yıl önce yüz küsür dolarlara Sound Blaster uyumlu ses kartları satılırken şimdilerde uyumlusunu değil ta kendisini, hatta en iyisini (SB Live!) 65$ civarına alabiliyoruz. Sound Blaster Live üzerinde biri ön biri arka olmak üzere 2 adet stereo çıkış bulunuyor. Bunun amacı ise Surround ses sistemi sayesinde daha iyi oyun efektleri yaratmak ve Surround destekli filmlerde sinema salonlarındaki zevki evinize getirmek. Ama gözden kaçırılmaması gereken bir ayrıntı daha var. Sound Blaster Live bu söylediklerimi yaşayabilmeniz için çok gerekli - hatta en gerekli- donanım ama tek başına bir hiç. Güzelinden de bir speaker setine sahip olmanız gerekiyor. Sound Blaster Live alıp da, babadan kalma speakerlar ile kullanmak olmaz tabii ki. Olursa da ayıp olur! Bu ayki diğer ürünlerimizden PC Works FPS 1000 ve PC Works FPS 2000 Sound Blaster Live'ın en büyük yardımcıları. Bu modellerin her ikiside 4'er uydu hoparlör ve 1'er Woofer'dan oluşuyor. Uydu hoparlörlerin güçleri FPS 1000 modelinde 3.5 Watt x 4, FPS 2000 modelinde 7 Watt x 4. Woofer'lar FPS 1000 modelinde 10 Watt, FPS 2000 modelinde ise 25 Watt. Bu rakamlar size düşük gelmesin çünkü bu değerler diğer speakerların üzerlerinde yazdığı gibi PMPO değerleri değil RMS değerleri. Ses kaliteleri ise inanılmaz güzel (özellikle FPS 2000 modelinde). Bir Surround ses sistemine ihtiyacınız varsa tarafımızdan tarafınıza kesinlikle tavsiye edilir.

Düşünce sesinizi bile duyamayacaksınız

Diamond Rio500

Rio 500 taşınabilir MP3 player. MP3'ün neredeyse bir müzik standardı haline gelme durumunda olması bu küçücük cihazı ve onun benzeri cihazları oldukça gözde hale getirdi. 64 MB memory (memory kart ile 96 mb'a yükseltilebilir), bilgisayar ile Rio 500 arasında hızlı bilgi alışveri sağlayacak olan ve paralel porttan 5 kat daha hızlı olan USB port desteği, cihazın teknik özelliklerinden bazıları. Yüksek kaliteli bir kulaklık, USB bağlantı kablosu ve aynı zamanda hem MP3 player hem de encoder olarak kullanabildiğiniz Rio Audio Manager programının tam sürümü de Rio 500 ile birlikte geliyor. Rio 500'ün üzerindeki kotroller sayesinde istediğiniz parçayı çalma, parça atlama, playlist oluşturma, ve rastgele çalma özelliklerini kullanabiliyorsunuz. Ayrıca bass ve tiz kontrolleri de mevcut. Rio 500 karşımıza 3 ayrı renkte çıkıyor: Metalik gri, şeffaf mor ve şeffaf yeşil. Boyutları 9.1 x 6.25 x 1,88 cm. 1.5 voltluk kalem pille çalışıyor. Yalnızca bir kalem pille 13 saat kesintisiz olarak çalışabiliyor. Rio 500 ile müzik keyfi yapabilmeniz için bir de data transfer edebileceğiniz bilgisayarınız olması gerekiyor tabii ki. Ne diyelik, inşallah CD'ye kaydedilmiş MP3'leri de okuyon cici MP3man'ler çıkar da, bilgisayarı olan - olmayan herkes istediği yerde MP3 dinleme keyfini yaşar.

Artıları:

Küçük olması.

USB Port desteği olması (Paralel port kullanarak 10 dakikada yapacağınız bir iş için 2 dakika yeterli oluyor.

Hafızası (64 MB hafıza -ki 96 MB'a kadar çıkıyor- ortalama olarak 2 albümü CD kalitesinde yüklemenizi sağlıyor.

Eksileri:

Rakiplerine göre yüksek olan fiyatı.

Rio 500'ün bir eksisi değil ama portable MP3 player lardaki genel bir eksiklik CD ile çalışmamaları ve cihazın üstündeki memory'nin dışına fazlaca çıkılamaması (memory kartlar var ama onlar da yetersiz). Sorun boyut olarak düşünülüyorsa minidisc ile çalışan modeller de üretebilirler (kusur bulmadan da rahat edemem :).

Sonuç: Küçük boyutu, kompakt dizaynı ve arkasındaki Diamond güvencesi ile Paranız varsa alınır bir ürün. Ben yine de CD ile çalışan modellerin çıkmasını bekleyin derim.

Walkman de neymiş!

bekleyişlere son ve derin bir bakış

Son dakika

bi kaç detay vermek lazım!!

Burçak Caner
bcaner@kamernet.com

Ben hiçbir zaman randevulaştığım bir arkadaşımı beklemedim. Yaşıtlarım, arkadaşlarım başka arkadaşlarını beklemeye alışmışlarken, ben oyunları bekledim hep. Size saçma gelebilir bu, belki saçma geliyordur da, ama olsun, hayatım bu bekleyişlerle, gelen oyunlarla yoğuruldu, öyle büyüdüm ben.

Bir yıl kadar önce bir gece Kamer'de Rauf-Emin takımına karşı Engin-Tayfun çetesinin AoE'de verdikleri savaşı seyrettiğim zaman, multiplayer olması dışında çok da etkilememişti beni ekrandaki küçük işçiler, küçük binalar ve askerler. Oysa o gün birisi yakında AoE için ruhumu satacağımı söyleseydi ona inanmazdım diye düşünüyorum. Sonra ne oldu biliyor musunuz? Bir akşamüstü CD'sinin elinin elime değdiği AoE günlerimin geri kalanının denetleyicisi oldu. NET üzerinde sabahlara kadar oynanan oyunlar, unutulan arkadaşlar, ekilen dersler... Ben inanıyorum ki orada o oyunu oynayan insanlar sadece bir kazanma savaşı vermiyorlar. Kendi benliklerini de içine kattıkları bir dünya yaratıyorlar ve bu dünyada rollerini oynuyorlar. Her neyse.

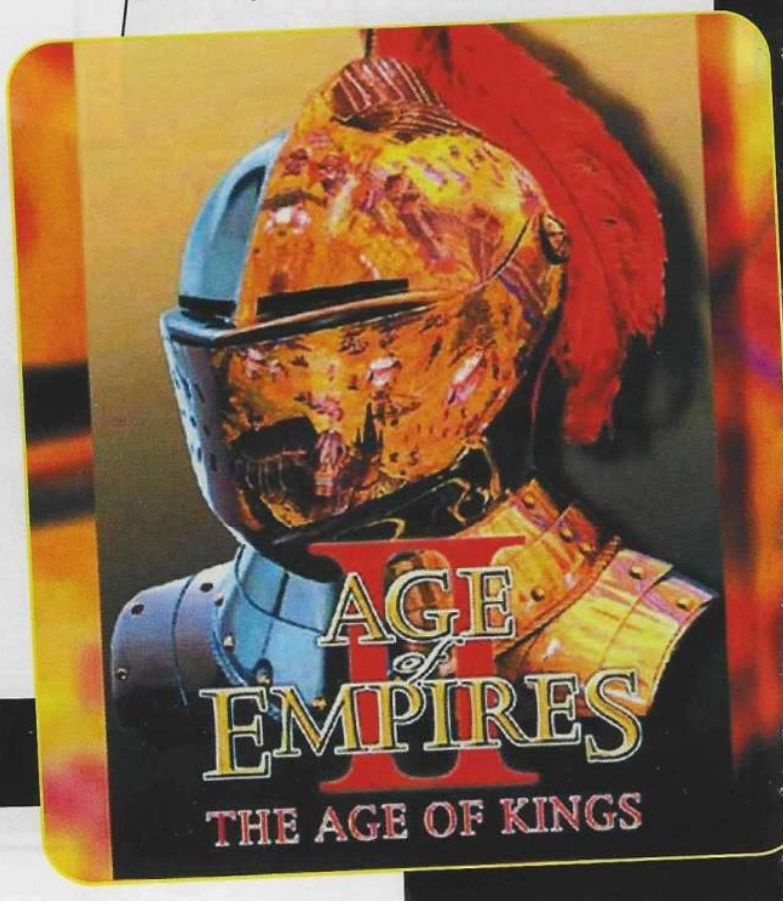
AoE zamanının çok büyük oyunlarından biri. Güzel ülkemizde çok da kaale alınmasa da bir milyondan fazla kopyası satılmış bir oyun. Özellikle multiplayer bölümleri büyük ilgi gören AoE, ve bir süre sonra gelen RoR, çok sayıda insanın paylaştığı bir oyun arenasının kurallarını oluşturur.

Ensemble Studios, adının daha önce çok da duyulmadığı bir firma olarak kendisine düşenden çok daha fazlasını yaptı. Microsoft gibi bir pazarlama devinin de desteğini alınca, önlerini kimse alamadı desem yeridir. Oynayanlar ve sevenler için bir eksi yönü, bir "böyle olsaydı keşke"si yoktur diye düşünüyorum. İlk olarak AoK'nın, Age of Kings'in çıkacağını duyduğum zaman RoR oynanan bir odadaydım. Oradaki bütün oyuncuların tepkileri "ne yenilik getirebilirler ki" olmuştu. Fakat Ensemble Studios bizi öylesine umutlandırdı ki, birkaç ay içinde web sayfalarında oyunun ne zaman çıkacağını ve hakkındaki birkaç ufacık haberi bekler olmuştuk. Haberler yavaş yavaş geldiler, heyecan gittikçe arttı, ve sonunda oyunun resmi çıkış tarihi geldi çattı. Yakında, belki çok yakında, evinizde AoK oynuyor olabilirsiniz.

Gelen haberler nelerdi, biz nelere çok heyecanlandık, ve şimdi neler anlatıp sizi heyecanlandırabilir, onları konuşalım isterseniz.

Öncelikle oyunu kimler oynayabilecek kimler oynayamayacak onu belirleyelim de, kimse boşu boşuna heyecanlanmış olmasın. Önce sakız paralarından arttırdıkları ile birer bilgisayar alsınlar (ne gibi bir sakız ki bu?). Grafikler 3D kartı desteklemeyecekler. 200 MB'lik hard disk alanı, ve en az 32 MB RAM'lı bir P166 minimum ihtiyaçlar. Fakat son derece belli ki (bunu yapımcılar söylüyorlar), düzgün bir performans için P300+ bir makine ve 64, hatta 128 MB RAM lazım. Eğer bilgisayarınız yakında teknoloji müzesine kaldırılacaksa, ya da çoktan kaldırılmışsa, boyunuzdan büyük işlere kalkışayın, oyunu benim gibi NET Kafelerde oynayın.

Şimdi neden umutlanmanız gerektiği bölümüne gelelim. Öncelikle Ensemble Studios ekibi son derece yetenekli programcılardan oluşmuş. Özellikle grafik ekibinin başarısından söz ediliyor. Tabii orada değilim, bilemeyeceğim ama, sanırım bunlar doğru. Oyunun yapımcıları arasında ta eskilerden kalmış bir isim var. Civilization'un programcılarından Bruce Shelley. Sırf bu isim bile çok büyük bir anlam ifade



Yakında, belki çok yakında, evinizde AoK oynuyor olabilirsiniz.

edecektir bir çok okura diye düşünüyorum.
Sanırım bu isimler ve çıkan haberler başkalarına da bir çok şey ifade etmiş olacak ki, PC Accelerator dergisi geçtiğimiz Şubat ayında AoK'yı 1999'un en iyi oyunu seçmiş.
AoK'ya bakıldığında göze çarpan ilk değişiklik zaman. İlk oyunda tarihin başlangıcına dayanan bir süreç içinde oynarken, AoK krallıkların egemen olduğu döneme denk geliyor. Barutlu silahlar, krallar ve kraliçeler oyunun çeşitli öğeleri. Hazır aklıma gelmişken söyleyeyim, piyasada kopyalanarak dolaşan AoK oyunun Alpha'sı, yani muhtemelen çıkacak oyuna göre son derece büyük farklar içerecek.
Benim elime ulaşan bilgilere göre oyunda İngilizler, Franklar, Germenler, Vikingler gibi batı uygarlıklarının yanı sıra, Türkler, Japonlar, Moğollar gibi ırklar da mevcut. Her birinin kendine has bir ünitesi olan bu medeniyetler arasındaki farklar anladığım kadarı ile AoE'dekine göre çok daha farklı olacak. Yani demek istediğim, seçtiğiniz ırk oyunu çok büyük ölçüde etkileyecek diye düşünüyorum.
Oyunun grafiklerinin çok güzel olduğu gün gibi ortada. Ancak 3D kart gerektirmiyor ve performans da oldukça iyi gibi. Aldığım bilgilere göre bu işlerden çok iyi anlayan bir grafik ekibi kurmuşlar. Ki çok fazla animasyon olmasına rağmen AoE'de de performans çok iyiydi. Neden 3D bir oyun yapmadıkları sorulduğunda da verdikleri cevap son derece doyurucu. "2D'den daha iyi bir 3D yapacak duruma gelene kadar 3D çalışmayacağız". Bence bu konuda son derece haklılar çünkü hiçbir 3D oyun şu ana kadar real-time strateji alanında başarılı olamadı. Dark Reign 2'den umutluyum. Grafikler için yazdıkları optimizasyon yapan program da çok başarılıya benziyor. Belki Descent'ın oyun motorunun başarısını görebiliriz. Çözülülürlük 800x600, 1024x768 ve 1280x1024 gibi geniş bir yelpaze içinden seçilecek.
Bu ekip oyunun hazırlanışından kısa bir süre önce eski ofislerini bırakıp Dallas'ta yeni bir ofise geçmişler. Daha rahat çalışmak için seçtikleri bu yerde şu anda bir çok eski AoE fanatiği oyunun play-test bölümüne yardımcı oluyor. Yabancı dergilerin temsilcileri turnuvalar düzenliyorlar.
Yaptıkları yorumlar oyunun iyi olacağı izlenimini doğrular niyelikte. Öncelikle yapay zekanın büyük başarısından söz ediliyor. Bir çok firmanın ikinci oyunlarında yaptıkları gibi eski yapay zeka programını uyarlamak yerine yepyeni bir program yazmışlar. Çalışma prensibi üç bölümdn oluşuyor. İlki bilgisayarın genel stratejisini belirliyor. İkincisi hangi askerin hangi askere nereden saldıracağına karar veriyor. Son motor ise bu işlemler sırasındaki hareketleri ve formasyonları denetliyor. Bu kadar iddialı bir sistem başarıya ulaşırsa bizim için sevindirici olacaktır diye düşünüyorum. Söylenene göre bilgisayar basit zorluk seviyelerinde aptallaşmak yerine rakibinin gelişmesine izin vererek ona kaybetse de oynama şansı veriyor. Yüksek zorluklarda ise erken saldırılar yer alıyor. Oynayanlar karşılarında bilgisayar mı insan mı olduğunu anlayamadıklarını belirtmişler.
Yapay zekanın bu şekilde düzenlenmesi, yani bilgisayarın formasyon alarak hareket etmesi oyuna başka bir özellik getirmiş. Aynı yapay zeka ile sizin kendi askerlerinizin yürüyüşleri de düzenli gerçekleşebiliyor. Yapay zeka motorunu üç parçaya ayırmak bu işi kolaylaştırmış.
Taunt'lar, yani oyunda mesaj bölümüne bir sayı yazıldığında söylenen sözler değiştirilmiş. Bu sefer multiplayer için daha uygun ve daha kritik önem taşıyan taunt'lar koyacaklarını umut ediyorum.
Değişen yönlerden biri de yeni network kodlarını yazılmış olması. AoE'yi NET üzerinde oynayanların hatırlayacakları gibi 1v1 ve iyi bağlantılı bir oyunda bile, hatta network üzerinde bile lag olabiliyordu. Ancak programcılar bu sorunu aştıklarını ve yeni yazılmış bir sistem koduyla artık oyunda gecikmelerin minimumda olacağını belirtiyorlar. Bu işin Starcraft ile çok uzun süre önce başarılmış olduğunu göz önüne alırsak, saçma bir beklenti olmaz diye düşünüyorum.
Evet bunlar oyunun programlama aşamasındaki değişiklikleri. Şimdi de biraz stratejik açıdan yaklaşalım.
Öncelikle oyunun daha bir meydan savaşı havasında geçmesi için ellerinden geleni yapmışlar. Eskiden çok iyi bir oyuncu ile çok kötü bir oyuncu arasındaki bir oyun 20 dakika kadar sürerken, AoK'da bu sürenin ortalama bir saat olacağı söyleniyor. Tabii, her zamanki gibi, yaratanlar oynayanlardan geride kalacaklar diye düşünürsek, bulunabilecek saldırı metotları ile bu sürenin da aşağıya çekileceğine inanıyorum.
Oyunda kullanılmayacak ünite olmayacak diye iddia söz konusu. Bir kere ilk oyundakine göre piyadeler çok daha kuvvetli olacaklar. İkincisi her ünite upgrade edilebilir olacak. Yani belli bir çağdan sonra etkisini kaybetmeyecek. Bana sorarsanız her ırk her upgrade'i yapamadığına göre bu biraz hayal açıkçası. Her neyse. Eski oyunun fast civ'leri, bu oyunda raider civ diye geçen Viking, Mongol ve Celt ırkları olmuşlar. Çabuk saldırabilen ve savaç bonusları olan bu ırklar sanıyorum oyun iyice oturana kadar oynanan tek üç ırk olacaklar.
Her ırkın İmperial Age'de yapabildiği kendisine özel bir ünitesi olacak. Örneğin ingilizlerin okçusu, türklerin yeniçerisi oyunda yer alacak. Diğer örnekler japon samurayı, moğol atlı okçusu gibi sıralanabilir. Oyuna nasıl bir hava katacaklar onu bilemiyorum ama sanıyorum stratejik açıdan büyük önem taşıyacaklardır.
Ayrıca yeni bir oyun türü, "regicide game " oyuna eklenmiş. Bu oyunda amaç rakibin kralını ya da kraliçesini öldürüp oyunu kazanmak. İlginç gözüküyor.
Şimdi de size oyundaki türklerden bahsetmek istiyorum, çünkü bunun ilgi çekeceğine inanıyorum. Türkler oyunda bizim bildiğimiz kavramlardan birazcık uzaklar. O değerler sanki moğolların sırtına yüklenmiş. Barutlu silahlar ve topçulukta başarı gösteren türk medeniyeti, eski oyunun Iron Civ'leri gibi geç gelişen bir ırk olmuş. Imperial Age'de çok büyük özellikleri olmasına rağmen, bu son çağa kadar sahip oldukları tek avantaj hızlı altın kazmaları. Ne alaka bilemiyorum, ama bu özellik ile Imperial Age'e çabuk ulaşabilmeleri tasarlanmış. Tarihi olarak bakarsak bildiğim kadarı ile türklerde kuşatma topçuluğu pek yok. Ancak sahra topçuluğundan söz edilebilir. Tabii çok da bilmediğim için ısrar etmek istemiyorum.
Oyun çıkmadan kısa bir süre önce elde ettiğim bilgilerden bazıları bunlar. Umarım beklerkenki heyecanımı siz de paylaşırsınız. İnanıyorum ki bu oyun gelince ben yine herkesi yeneceğim. Ya da bir daha düşünsem iyi olur bu konuyu....

age of kings

giriş

2. CD'mizin muhteviyatı

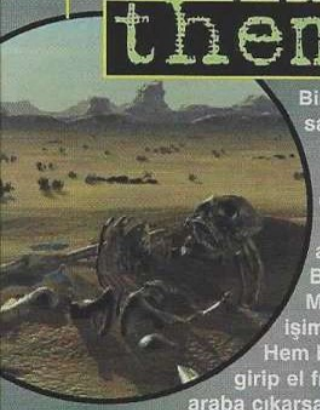
CD

Merhabalar,
Birinci CD'nin işleri bitmiş ve yazımızı henüz vermiştik ki, Meg'in "İkinci CD'yi istiyorum... Çabuk çabuk... Bak hala duruyolar..." şeklindeki sözleriyle ikinci CD için çalışmalara başladık. Oldukça yorucu oldu, güç oldu hatta başımızdan neler neler geçti ama sonunda ikinci CD'yi de teslim ettik. Ve teslim ettiğimiz tarihte Gameshow'un Eylül sayısı henüz raflardaki yerini almamıştı...
Dolayısıyla şu an sayfalarına baktığınız CD içeriği, sizden gelen tepkileri değerlendiremeden, sizden "Sizce olması gerekenler nelerdir?", "Nasıl yapsak daha iyi olabilirdi?" gibi soruların cevaplarını alamadan, kendi zevkimize hitap eden ve sizin zevkinize de hitap edeceğini umduğumuz bir tarzda hazırlandı (malum, CD'lerin basıma gitmesi için CD'yi oldukça erken teslim etmek zorundayız).
Dergi yavaş yavaş Türkiye'ye ulaşırken, bizde tepkileri göğüslemeye hazırlanıyorduk... Beklediğimiz tepkiler, CD'nin içeriğiyle ilgili olan tepkilerdi.
Anladık ki, hafta boyunca idmanlarımızı yanlış yapmışız. Eleştiri yapanların çoğu içerikten ziyade, CD'nin varoluş sebebini tartıştılar... Bu konuda çok şey söylenebilir. Ama söylenmemesi gereken tek şey CD vermenin Gameshow'u Gameshow yapan değerleri yok ettiği...
Meg'in nasıl daha iyiye ulaşırız çabalarını, bilgisayarının başından kalkmayan ve sayfa yapmaktan mutant olan Zebani'nin emeğini, kornea tabakası zedelenmiş bir halde yazı yazan Burak'ın acısını, Mert, Engin ve diğerlerinin yaptığı fedakarlıkları yok sayamazsınız...
Saymamalısınız...
Gördüğünüz gibi GameShow CD veriyor, ve vermeye devam edecek. Bunu GameShow'un eski ruhunu kaybetmesi olarak değil; kendini geliştirmesi ve size daha iyiyi sunma çabası olarak görmeye çalışın. Zamanla anlayacaksınız ki, bu CD farklı ve güzel özellikleriyle, size içinde GameShow kalitesini barındırdığını gösterecek (Ne var? Bizim de herkes gibi süprizlerimizi bekleyin, deme hakkımız var; değil mi?) Gelecek ay görüşmek üzere...

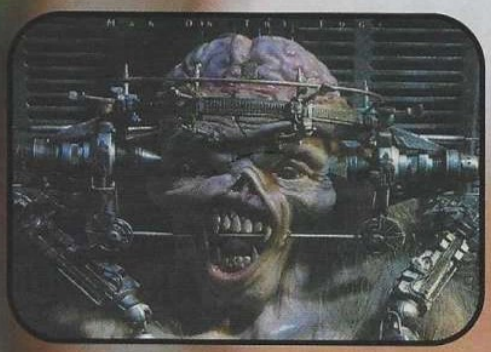
Patches

En son çıkan oyun yamaları:
Braveheart v.3.22
Delta Force Patch
Dungeon Keeper 2 v.1.51
Hidden&Dangerous v.1.1
Jagged Allience 2 v.1.04
Kingpin v.1.2
Might and Magic VII v.1.1
Warzone 2100 v.1.07

themes



Bir başkadır GameShow'da Themes savaşları...
Maes&Drim : Nasıl olmuş temalar?
Meg : Ne bu yaaa... Metalci dükkanına çevirdiniz dergiyi.
Polat : Ne var olm? Ne güzel işte ala ala.. Tokatlıcam şimdi seni!.. Bakmayın siz buna, devam edin.
Meg : Aman naparsanız yapın, bunca işimin arasında bi de sizle uğraşıyorum! Hem benim olayım farklı; Ben, viraja 180'le girip el freni çekmek istiyorum, önüme bi araba çıkarsa hobidi hobidi zıplayıp geçiyim istiyorum. Bi Mc Laren'im olamadı, hatta bi Viper'ım da yok.. Bari Corvette olsaydı, uhuh...
Maestro : Drim, bulduğumuz araba temalarını göstermesek diyorum buna...
Levent : Arkadaşlar temayı boşverin de buraya bakın ; RWR (radar warning reciver) konumu size aktif radar sinyalleri göndermeden diğer var olan kütleleri tesbit edebilmeye vasıta olur. Ayrıca bir de RCS durumu vardır... Hazır başlamışken size RWS ve TWS konumlarından da bahsetmek istiyorum
Maestro : Drim ne diyo bu?
Dreamon : Valla bilmem ki ben bi kaç uçak teması toplamıştım. Koysak susar mı?
Burak : Bakın arkadaşlar tekrar söylüyorum ben Braveheart'a gitmedim. Marjinalim di mi?
Dreamon : Maes, ya.. Karga, Yaratık, Küre, Yıldız savaşları, Er Ryan'ı kurtarmak, On İki Maymun gibi baba film temaları falan koyduk da, Bravehearth teması koymadık... Marjinal mi olduk şimdi?
Maestro : Yok be gülüm...
Efe : Olm ben açıkladığım oyunu hissetmek, sindirmek isterim...
Maestro : Ya Efe bi dur abi ya...



Dreamon : Psst, maes napıyosun lam... Ben özellikle rica ettim böyle araya girsin diye yoksa oyuna sıra gelmicekti bi türlü.
Maestro : Haaa ok... Ee, Efe ne diyodun?
Efe : Oyun diyorum... Yok mu şöyle Diablo, Fallout, Riven, Thief, Wing Commander, X-Wing temaları felan?
Drim&Maes : Vaaarrr!
Ertunç : Ya değişik bi şeylerde olsaydı, hani nasıl diyeyim değişik böyle...
Engin : Abi C64 teması olsa fena mı olurdu hani? Ulan zamanında kafa ayarıydı bilmem neydi amma uğraşırdık bea...
Muhammed : Ya bi Tolkien?
Maes&Drim : Ya var, hepsi var...
BurchaQ : Ben acaip iyi FRP bilirim...Ben dünya AOE şampiyonuyum... Ben çok komiğim. Bence benim temamı koyun.
Mae&Drim : Koysak mı ki?... ıyyyk... HAYIIRR!!!

show

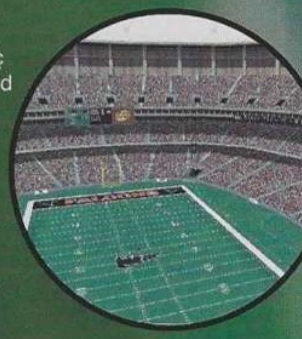
oyun demoları

Altuğ CANITEZ - Volkan ÇAĞSAL
acanitez@kamernet.com - acagsal@kamernet.com

Abomination : The Nemesis Project:
Efsanevi klasik X-Com'a benzerliğiyle dikkat çeken (sadece benzerlik, taklit değil) bir Strateji oyunu. Sunduğu pek çok yenilik var. Bakılması farz!..

Cutthroats : The terror on the high seas
Yılların oyunu Pirates'ı bilirsiniz. Cuthroats için Pirates' in modernize edilmişi diyebiliriz... Bu tür oyunları alıp kurduktan sonra daha ilk ekrandan itibaren geçmişe döner ve bir mukayeseye başlarsınız, eğer oyun size eski heyecanı yaşatabilyorsa umut var demektir. Bize yaşattı... Darısı sizin başınıza.

Driver
İlginç senaryosu sayesinde (bir polis olarak gittikçe büyüyen suç zinciri hakkında bilgi toplamak için bir çeteye giriyorsunuz), Grand Theft Auto'da severek yaptığımız kötü adam olma işini, güzel grafikleri ile yeniden yaşatıyor.



Freespace 2
İsminden ve hatta (Zebani buralara bir yerlere koyduysa) resminden de anlaşılabileceği gibi, 3D imkanlarını sonuna kadar sömüren(resminden anlıyoruz) bir uzay (hem isminden, hem resminden anlıyoruz) simulasyonu, FreeSpace2.

GP500
Yepyeni bir motosiklet yarışı, üstelik tüm isim hakları satın alınmış, tam anlamıyla official. Kullanışlı arabirimi ve güzel grafikleri sayesinde oynaması insana gerçekten de zevk veriyor, bakmadan geçmeyin.

Midtown Madness
Chicago sokaklarında geçen, tamamen free takıldığımız bir yarış oyunu. Şehirdeki kestirme yollar dahil, tüm özellikleri kullanırken, trafik gibi dezavantajlara da katlanmak zorundasınız.
(Ee, nolcak? Biz bunu İstanbul da hep yapıyoruz)

NFL Fever 2000
Oynanabilirliği, gerçekçiliği, ses ve grafikleri... Kısacası bir oyunu oyun yapan herşey belli bir kalitenin üstünde. Biz artık top tepmekten usandık mı diyorsunuz?... Alın size kask, bu da korse... hadi dağılın!
(Ehe, oyun cd'sini unuttu sempatikler!!)

Prince of Persia 3D
Ahh ahh, ne kadar zaman harcamıştık bu oyuna, amma da oynamıştık bu oyunu. Hareketlerin estetikliği, bulmacaların güzelliği ve çözdükçe aldığımız zevk... Prince çok iyiydi! Şimdi tekrar geldi, hem de teknolojinin tüm nimetlerini kullanarak. Tekrar tüm gün oynamak? Güldürmeyin bizi... (öhm!)

tools

Bu bölümün amacını zaten hepiniz biliyorsunuz, her bilgisayar kullanıcısının ihtiyaç duyacağı programları sunmak. Bu ayda CD'de yeni programlar ve eski programların son sürümlerinden oluşan güzel bir Tools bölümü var. Buyrun:
Anti-Virüs programları (Hepsi çok sağlam programlar, AVP, Norton Anti-Virüs, F-Prot), FTP (En popüler olanları, Bullet Proof ve CuteFTP, Chat (Tabii ki ICQ ve MIRC), Download (Getright'ın son sürümü) programları, Sıkıştırıcılar (Zip, ARJ, RAR) ve daha birçoğu...

Revenant
Kendisine verilen görevi yapmak için tekrar yaşama döndürülen (adamın pek de fazla seçeneği yok) Locke adında, hafızasını kaybetmiş birini yönetiyoruz. Adventure ve Action öğelerinin güzel bir şekilde harmanlandığı yeni bir RPG.

Septerra Core
Bu oyun üzerinde gerçekten uğraşılmış arkadaşlar... Sadece yaratmış oldukları, katmanlardan oluşan dünya bile bu tezimizi kanıtlamaya yetiyor. Karakterlerle etkileştiğimiz, bir inventory oluşturduğumuz, bilmeceler içinde yüzdüğümüz oyunlar oynamayalı ne kadar oldu?

"Böyle bir oyunun çıkışına şahit olduğum için çok mesudum!"
- Mert Topçu

"Mert sende ahlak denen şeyden hiç yok mu?"
- Timur Çatakl

System

Emre ARIN
earın@kamernet.com

Şu anda, geminin ana kumanda odasında, sıkıştım. Dışarıda üç hibrid var ve ikisi ateşli silaha sahip. Demin bulunduğum odanın penceresinden gördüğüm kadına yetişemedim. Kaçtığı yere geldiğimde kadının, hibridler'den birinin shotgun'la ikiye böldüğü cesediyle karşılaştım. Şu anda boş bir tabancam ve sürekli kullanmaktan, neredeyse, kilitlenmek üzere olan shotgun'ım var. Dışarıdaki şeylere İngiliz anahtarıyla saldıramam. Eğer bir **disposable maintenance tool**'um olsaydı shotgun'ımı tamir edebilirdim. Fakat elimde hiç kalmadı. Şu anda umutsuzum, vücuduma yapabileceğim tüm doping iğnelerini vurup, hedeflerle aktif mücadeleye girmekten başka çarem yok..."

"Sakin ol ve dinle... Bulunduğun yerdeki bir mazgal, alt kattaki malzeme odasına açılıyor. Bir de orayı dene. Eğer bu şekilde savaşırsan ölürsün ve cesedin ikimizin de işine yaramaz..."

"Güzel, doktor. Hedef bölgeyi buldum ve giriyorum; tabi bu arada da hibridler'i acıyla en iyi şekilde tanıştıracak olan **antipersonal fişekleri**mi de sayıyorum. Odadayım. Burada çok sayıda, tabancam için **armorpiercing kurşun** var. Düşündüm de doktor, keşke dışarıdakiler robot olsalardı; bu kurşunlar en iyi onlara yakışırdı... Disposable manitenance toollar'ı buldum. Fişekleri sürdüm, shotgun'ı **single**'dan **triple ateş moduna** aldım; bu şekilde daha fazla kurşun harcasam da, hedeflerimi daha çabuk öldürüp silahıma daha az zarar veririm. Kapıya gidiyorum. Kapı açıldı. Üç hedef, dördüncüsü arkam-
....."

ETİN ZAFERİNİ NASIL GÖRMEZDEN GELEBİLİRSİN?

"2114'te dünyanın çoğuna sahip olan Trioptimum adlı şirket, ışıktan hızlı gidebilen ilk uzay gemisini yaptı. Gemi, Von Braun kısa zaman içinde Tau Ceti'ye doğru yola çıkacak: Dünya'ya 67 trilyon metre... Ben UNN'in yetiştirdiği cyborg akerlerden biri olarak, güneş sistemindeki çeşitli üslerde, her şart altında, herşeye karşı mücadele edebilecek şekilde sırf bu proje için eğitildim. Mekik ve bilgisayar sistemleri konusunda uzmanlaştığım gibi temel silah kullanma ve bakımı eğitimi aldım. Anti-terör timlerinde görev aldım ve tehlikeyi en üst boyutlarda yaşadım. Başvurum, kabul edildi ve Von Braun'un eskortu Rickenbacker'a katıldım. Yarın Rickenbacker Von Braun'a kenetlenecek ve sayısız mühendis, doktor, bilim adamı, araştırmacı ve biz askerler Tau Ceti'ye doğru yolculuğumuza başlayacağız. Yarın soğuk hibernasyon tankı beni bekliyor olacak. Yarın, tarih beni bekliyor olacak...

ARKADAŞLARIN ÖLMEDİLER

"...Şu anda araştırma bölümüne giden koridorda koşuyorum. Biraz önceki piçler yüzünden, neredeyse, ölüyordum. Son anda, bayılmadan önce, tüm **med-hypo**lar'ımı bastım ve artık en azından hareket edebiliyorum. Ana şalteri gördüm. Lanet olsun! Bir güvenlik kamerası!"

"Sağındaki kapıdan gir. O koridordaki duvarların birinde security access var..."

"Evet, buldum. Eğer güvenlik kamerası beni görürse ve alarmı çaldıracak kadar uzun süre görebilirse herkes buraya doluşur. Hack etmeye başladım. **Nodlar** kareler şeklinde ekranda belirmeye başladı. Hadi dostum, hatırla, hergün yaptığın şey. **Üç nod'un yanyana yatay veya dikey olarak aydınlanmasını sağlayacaksın**. Aman tanrım! Bu giriş tuzak dolu! Doktor, nodlar'ın pek çoğunun çevresi kırmızı; bu ne demek biliyor musun? Eğer bu **kırmızı nodlar'dan biri aydınlanmak yerine kararırsa -ki aydınlanıp aydınlanmayacağını; ancak deneyerek öğrenebilirim- alarm kendiliğinden çalışır**. Ve tahmin et ne olur? Cesedim ikimizin de işine yaramaz!"

Bir FPS'den ne kadar zevk alınabilir? bu oyunda zevkten eriyeceksiniz!

System Shock 2

"Peki, bilgisayara tekrar girdiğinde alarm anında susmaz mı?"
"Eğer sistem uyanırsa o numara hiçbir işe yaramaz. Eğer sadece bir güvenlik kamerası tarafından görülseydim ve alarm çalsaydı dediğiniz geçerli olurdu..."
"Sen **güvenlik sistemlerini, kapı kilitlerini ve kasaları hack etmek** için uzun yıllar eğitildin asker. Biliyorsun ki hepsi temelde aynı. İyi ve hızlı düşün. Çünkü yolunun üstünde sadece kameralar değil, aynı zamanda da dört tane otomatik savunma sistemi var. İkisi kurşun değil, lazer ışınları atıyor..."
"Sistemi kırmak üzereyim doktor. Bilgi için sağ olun..."

AMA ÖLMEDİLER

"Anaaa! Olm, oyuna bak! resmen Electronic Arts yine şaheser yaratmış..."
"Hayır be, malak! Oyunu asıl Irrational Games'le Looking Glass Studios yapmış; Electronic Arts da pazarlamış..."
"Desene lan önceden! Müneccim şeyi mi yedik hayatımız boyunca?!"
"Sen sus da şimdi, bu oyuna ne diyeceğimizi düşün?"
"Eee... Süper oyun, kesinlikle alınsın, almayan böyle olsun, bilgisayar tarihinin en iyi oyunlarından biri, multimedia olayı hiç bu kadar iyi kullanılmamıştı, başka hangi oyunda oyun sırasında aldığınız mailleri sesli dinlerken aynı zamanda da aktif olarak oyunu oynayabiliyorsunuz, hangi oyunda System Shock 2'deki kadar atmosfere kapılıyorsunuz filan diyelim işte..."
"Ya Allah'ım, güzel Allah'ım! Neden ben bu adamla yanyana oturmak zorundayım yaaa?! Yahu Polat, niye sahip olduğun eser miktardaki gri madde yumağı dediklerimi anlamakta güçlük çekiyor? Abi benim sorduğum oyunun türü be! FPS, desek kısıtlamış oluruz. Çünkü oyunda sürekli olarak olayları çözerken bir yandan da şu aleti şuraya tak, bunu şuradan bul, şu şifre şurada saklıdır, okuduğun loglar'dan topladığın bilgileri kullan gibi öğelerle başbaşasın. Adeta adventure. Bazıları da CRPG, diyor; ama yanlış. Çünkü bu oyunda kişiler arası interaksiyon veya rol yapmak yok. Yani bence biz FPS'li adventure, diye yeni bi çeşit bulalım!"
"Abi, dövseydin bari! Hem okuyucunun karşısında da ayıp oluyor walla. Ühü... Fırk fırk..."
"Ya, sus. Zaten sana kılım, kızgınım. Game Show'cular seni görmek isterler, diye Genel Yayın Sorumlusu olarak benim yerime senin adını yazdık. Allah korusun, bir çarpacağım bir de şu 17 inch monitör çarpacak..."
"Özür dilerim Emre abi! Kusura bakma; ama daha fazla dayanamayacağım. ÜHÜHÜHÜHÜHHÜHÜÜÜÜ...."

ONLAR BİZİM HAYAT SENFONİMİZDE

"Depolardayım, üst üste konmuş koliler tavanlar kadar yığılmış, garip sütunlu bir yerdeymişim gibi hissediyorum. Bir dakika, bir ses var... Güvenlik robotları, birden fazla..."
"Unutma ki düşmanlarının hepsi de hedefin olmak zorunda değiller. Tam tersine yoğun ateş altında kalmaktansa, hızlı hareket ederek aradığını bulmanı tavsiye ederim. Eğer birini yok edebilirsen içlerinden nanyte, maintenace toollar'ı ve benzeri aletler çıkabilir..."
"Tamam, doktor. Şu anda ikinici kata çıkıyorum. Burası güvenli gözüküyor. Bazı koliler oldukça yüksek; çok yüksek olmayanların **üzerine tırmanarak** yolumu buluyorum. Lanet olsun! Sanger'ın cesedini buldum. Kanıyla duvara "kaç" yazılmış. Cesedinden log'u aldım. Artık şifre bende..."
"Şimdi derhal Sektör beşteki kapıya git. Hızlı olmak istiyorsan **speed booster implant**'ını tak. Daha da hızlı olmak istersen -ki bence istemelisin- bir **de speed boooster-hypo** yap. Speed boster-hypo'nun etki süresinin çok kısıtlı olduğunu asla aklından çıkarma..."
"Hepsi tamalandı bile doktor. Şu anda inanılmaz bir hızla hedefe ilerliyorum. İki robot geride kaldı, otomatik güvenlik sistemleri de saldırıya geçemeden uzaklaştım. Kapıdayım. Açıldı. İçeride silahlar var. Bir lazer saber buldum. Fakat ne enerji silahları eğitimim, ne de çevikliğim bu silahı kullanmak içi yeterli. Silahı bırakı...Bir dakika... Bir başka ses daha duyuyorum. Metalik bir insan sesi. Doktor... Yaklaşan kişi benden biri: Bir cyborg..."
"Hayır, bu daha farklı olmalı. Güvenlik kameraları, bunların lazer silahlarıyla donanmış olduklarını gösteriyordu. Çok dikkatli olmalısın..."
"... Garip bir duygu doktor. Kendinden birisiyle savaşmaya hazırlanmak. Zırh delici kurşunlarımı tabancama doldurdum. Fakat yine de kendimi iyi hissetmiyorum. Bu gelen muhtemelen silah arkadaşlarımdan biri..."
"Kendine gel, amacını ve bulunduğun durumu tekrar gözden geçir. O gelen *arkadaşındı*. Artık daha farklı. Unutma bedenini istiyorlar. Onlara izin vermemelisin."
"Ne demek bedenimi istiyorlar?"
..... Bağlantı Kesildi.....
"Belki de doktor hatalı olan biziz. Niçin bireysel düşünüp eski bir arkadaşıma zarar vereyim ki? Belki ben de....."

ŞARKI SÖYLÜYORLAR ŞİMDİ

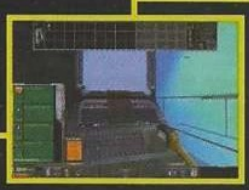
System Shock 2 muhakkak ki uzun bir süre zihinlerimizi meşgul edecek. Çünkü gerek atmosferi, gerekse oyunun bize sürekli sorduğu sorular düşüncelerimizde derin izler bıraktı. Bu oyun FPS'leri boş birer shooter olmaktan çıkarıp, bize hem reflekslerimizi hem de aklımızı kullanabileceğimiz mükkemmel bir sanal ziyafet verdi. Daha oyuna başlarken eğitimimiz sırasında ufak hikayeler anlatarak,

BENİ DİNLE ASKER!

Asker, muhtemelen dönüşü olmayan yolculuğuna bu kapılardan birine girdiğin an başlayacaksın. Unutmaki bir bölüme katıldığın zaman geri dönüş olmayacaktır. O.S.A. sana zihninin limitsiz potansiyelini kullanarak düşmanlarını egale etmeyi öğretecektir. Navy'de alacağın eğitimle, uzay gemilerini ve bilgisayar donanımlarını en iyi şekilde kullanarak zafere gidebileceksin. Marines'de ise en gelişmiş silah ve dövüş teknikleriyle bir olmayı ve rakiplerini ateş ve metalle UNN için durduracaksın. Bir bölüme katıldıktan sonra temel eğitiminin yanında diğer grupların kabiliyetleri hakkında da teorik ve pratik bilgiye sahip olacaksın. Zaman, tecrübe ve isteklerin doğrultusunda da diğer alanlarda daha da ilerleyebilirsin. Asker. Tarihin bir parçası olmaya hazır ol...

Bu surgical unitler'de beş nanyte harcayarak tüm yaralarını iyileştirebilirsin. Bazı üniteler hasarlı veya eksik parçalı olabilirler. Surgical Unit Key adlı objeyle eksik masaları aktif hale geçirebilirsin...

3 yıllık eğitimin boyunca bunun gibi pek çok kapıdan geçeceksin. Basit gözüken bu kapılar senin eğitimine şekil vereceğinden hayatını da en ileri düzeyde etkileyecektir. Her bölüm seni yıldız sisteminin farklı bir yerinde uygun şartlarda eğitilmeni sağlayacaktır. Kamplar boyunca hem vücud hem de öğrenmeye dayalı kabiliyetlerini geliştireceksin. Kabiliyetlerin olası hareket durumlarında başarılı olman için hayati önem taşımaktadır. İyi düşün asker...



Repler'de gerekli olan her türlü malzemyi satın alabilirsin. Eğer hack edebilirsen normalde gözükmeyen objeleri ve olan malzemeleri de daha ucuza almanı sağlar...

tanıyarak ve oyun boyunca sürekli bilgi edinme ve gelişme imkanları sunarak, System Shock 2 bilgisayar oyunları tarihinin en iyilerinden biri olarak anılmayı hak ettiğini bize ispatladı... Atmosfer, kesinlikle, bu oyunun övgüyü en çok hak eden kısmı. Birincisi grafikler gerçekten çok kailteli. Fakat en güzeli diğer oyunlarda fazlasıyla ihmal edilen ses efektlerinin, bu oyunda çok yoğun ve güzel bir şekilde sunuluyor olması. Oyun boyunca eskiden geminin tayfası olan; fakat şu anda bir sebepten dolayı "hibrid" adı verilen zavallı insanlar sürekli olarak "Sorry, run, your flesh betrays you!" gibi sözlerle sizi diken üstünde tutmayı ve kafanızı kurcalamayı beceriyorlar. Mesela her yerin kolilerle dolu olduğu karanlık bir depoda, nereden geldiğini sadece kestirebildiğiniz, deney maymunlarının çığlıkları bile sizi sürekli rahatsız etmeyi beceriyor. Siz hareketin tam ortasındayken gelen bir e-mail'i dinlemek; bir yandan ölmemeye çalışırken söylenenleri de anlamaya çalışmak gerçekten büyük bir keyif...

Oyunun en iyi özelliklerinden biri de diğer hiçbir FPS'de olmayan karakter geliştirme sitemi. Aynı CRPG'lerde experience aldığınız gibi burada da cyber module alıyorsunuz. Daha sonra bu cyber moduleler'i kullanarak özelliklerinizi ve kabiliyetlerinizi arttırabiliyorsunuz. İsterseniz daha çevik veya güçlü olmayı seçebiliyorsunuz. Gerekli gördüğünüz becerileri öğrenebiliyorsunuz. Bu noktada cyber moduleler'inizi nasıl harcayacağınıza doğru karar vermek gerek. Eğer shotgun kullanmak isityorsanız standart weapon kabiliyetinizi en kısa zamanda üçe çıkarmalısınız. Bazı silahlar hem kabiliyet hem de özellik isityorlar (bkz. Laser Sabre: Energy weapons 3 ve Agility 3 lasım...). Ayrıca herşey silahla bitmiyor. Hacking, repairing, research gibi teknik kabiliyetler de bu oyunda çok önemli. Hatta bazı noktalarda bu kabiliyetleri edinmek zorunda kalıyorsunuz. Yani bu oyunda, ayı asker mantığı feci şekilde hezimete uğruyor...

Yine bu oyunun en tatlı özelliklerinden biri, çok nadiren alabildiğiniz (Hatta sanki Fallout'tan arak.) trait kazanma olayı. Yok işte... İlaçlardan daha iyi yaralanabilme, daha çok eşya taşıyabilme, daha hızlı koşabilme gibi. Bu özellikler hem oyun stilinizi yaratmanızı, hem de ihtiyaçlarınızı karşılamanızı sağlayacaktır...

Malzemeler... Kesinlikle oyunun en güzel kısımlarından biri. Tüm malzemeler hakkında pek çok adventure'dakinden çok daha fazla bilgi ediniyorsunuz. Oyun sırasında elinize çok gerekli mühimmat, sağlık üniteleri, doping iğneleri ve benzeri şeylerden başka, oyuna sadece hava ve gerçekçilik katmak için konulmuş olan kupa, magazin, çiçek, sigara gibi objeler de var. Bazı objeler, hep ihtiyaç duyacağınız şeylerken (Cephane, iyileştirici herşey, kimyasallar...), bazılarıysa, size, sadece bir kere lazım olan şeyler (Bilgisayar kartları, özel bir zehir...). Olayları çözme ve çözerken de elinizdeki objeleri mantıklı bir şekilde kullanma özelliğiyle System Shock 2 yine kalitesini kanıtlıyor...

Olayları çözme olayına (!) gelince. Hem hikayeyi anlama açısından, hem de ilerleyebilme açısından aldığınız mailler, bulduğunuz loglar (Seyir defteri, diyebiliriz abuk olsa da her ne kadar...) ve edindiğiniz araştırma raporları çok büyük önem taşıyor. Çok fazla ayrıntı, bilgi ve beklenmedik olay üsütünüze yığılıyor. Fakat adamlar, süper bir arabirim yapmışlar; kesinlikle olayların içinde kaybolmanız mümkün değil. Hikayeyi çözmek için loglar'ı okumanız, oyunda takılmamak için de notes bölümünü okumanız fazlasıyla yeterli oluyor. Eğer hala bazı şeylerden emin olamıyorsanız karşılıklı yardımlaştığınız bir bayan var (Doctor Polito...), işte ondan aldığınız mailler'i okumanız herşeyi çözecektir. Bu üç sistem, birbirlerini mükemmel bir şekilde tamamlıyorlar. Yine harita da çok yararlı bir alet. Gerçi System Shock 2 ksumuk gibi karışık, ezele kadar dolaşılsa da bitmeyen labirentlerde geçen bir oyun değil; ama kafanız karışırsa harita pek bir yaralı oluyor...

Şimdi oyunumuzun bir kötü özelliğinden bahsedelim. Gerçi bu rölatif bir özellik; ama olsun, ben yine de konumuza dahil edeyim. Bu oyun, sürekli olarak bilgiye dayanılarak oynanan bir oyun. Gerek atmosferi yaklayabilmek için, gerekse olan biteni anlamak için iyi derecede İngilizce'ye sahip olmanız neredeyse şart. Bunun dışında kötü bir özellik mi? Kesinlikle yok! Varsa da oyunun güzelliği karşısında uyuşmuş zihnim fark edemiyor. Gerçekten harika bir oyun, tartışmasız yeni bir türün başlangıcı...

Malesef şu anda kötü bir özelliğini hatırladım. O da şu: Quick Save (Alt-S'ye basın) opsiyonuyla ettiğiniz saveler'i ancak oyunu kapatana kadar load

"Action oyunlarına genelde kıl olurum ama bu oyunun

Okuyun bi zahmet, o kadar uğraştık!

siber donanım

Siber donanım kolaylıkla ihtiyacınız olan her bilgiye ulaşmanızı sağlayacak şekilde dizayn edilmiştir. En sol altta yesil bar sağlık durumunu gösterir Endurance skoruna göre saglığınız artar. Alttaki kırmızı barsa Psi gücünü gösterir. Zihinsel güçlerinizi kullandıkça düser; arttırmanın tek yolu psi-hypo ignelerinden kullanmaktır.

Malzemelerinizin Strength skoruna bağlı olarak taşınabilme sınırı vardır. Sağda silah, zırh, koruyucu kıyafet ve siber implant yerleştirebileceğiniz bölmeler var. Siber implantlar ekstra güç, çeviklik gibi özellikler verirler fakat enerji konsollarından biten şarjlarını doldurmak gerekir...

Kullandığınız silahı gösterir. Bu konsoldan eğer psionic güç kullanabiliyorsanız buradan hangi gücü kullanacağını zi seçebilir, silahlarının atış modlarını değiştirebilirsiniz.

deney tüpü

Deney tüpü, bilgisayarın organik bazlı yabancı maddeleri incelemesini sağlar. Bazı objelerin incelemesi için belirli kimyasallara ihtiyacınız var. Bu maddelerin bazıları da zaten inventory'nizde var.

Sol taraftaki ne kadar nanyte'a sahip olduğunuzu gösterir. Bilgisayarları hack etmek, alışveriş yapmak ve daha pek çok şey için nanyte harcayacaksınız. Yandaki cyber module'ler eğitim konsollarından kabiliyet, kondüsyon ve tecrübe edinmenizi sağlarlar.

İşte burası belki de tüm donanımlarının en önemli yeri. Buradan mailleri, bulduğunuz loglar'ı veya bilgisayarınızın otomatik olarak aldığı notları okuyabilirsiniz.

MFD fiziksel ve zihinsel kabiliyetlerinizin ayrıntılı bir şekilde incelemenizi sağlar. Hemen solundaki bölüm hangi giriş kartlarına sahip olduğununuzun listesini verir...

edebiliyorsunuz. Oyunu kapattıktan sonra tekrar girdiğinizde sadece en son ettiğiniz "normal" save'i yüklemeniz mümkün. Bu olay resmen bir ara cinnet geçirmeme sebep olmuştu...

Şimdi sıra, bir iki ufak tavsiyede. Oyunu üç çeşit askerle de oynadım. Gözlemlerim sonucu en büyük keyfi ve rahatlığı Navy'de eğitim almış askerimle tattığımı fark ettim. Çünkü Psionicist (Zihin güçlerini kullanmakta profesyonelleşmiş asker...) askerim her ne kadar güçleriyle hem savaşmak, hem alarm sistemlerini daha kısa sürede susturmak, hem de kendini iyileştirebilmek gibi envai çeşit güce sahip olsa da psi'si sürekli bittiğinden, elinde İngiliz anahtarıyla, etrafta aptal aptal koşuşturan bir adamdan başka bir moda geçemiyordu. Psi-hypolar'ı etrafta bulmak zaten zor, bir de fiyatları inanılmaz boyutlarda olunca hepten ulaşılmaz oluyordu. Belki ileride güçlenince çok keyifli olacak; fakat başlangıçta maalesef gayet sıkıcı...

Marine de oynadım. Süper silah kullanıyor, hatta süper silahlarla başlıyor oyuna; ama daha önce de dediğim gibi teknik yönden eksikliğiyle fazlasıyla kısıtlı oluyor. Mesela research kabiliyeti olmadığından dolayı düşmanlarından topladığı doku örneklerini inceleyip, olaylar hakkında ufak tefek de olsa bir fikre sahip olamıyor. Hack kabiliyeti olmadığından güvenlik sitemlerini veya kapıların kilit sistemlerini kıramıyor. Varsa yoksa vur patlat. Kesinlikle atmosferle uyumsuz...

En güzeli ve rahatı Navy. Hem çok iyi olmasa da silah kullanabiliyor, hem de teknik işlerde üstüne yok. Hacker'lık zaten oyunun en büyük keyiflerinden biri. Düşmanlar sizi görmeden önce güvenlik kameralarını durdurmaya çalışmanın keyfi gerçekten çok büyük. Kapıları açıp normalde ulaşamayabileceğiniz ekstra malzemelere sahip olmak da oyunu büyük ölçüde kolaylaştırıyor. Artı, silahlarınızın bakımını, tamirini çok daha kolay yapıyorsunuz falan filan... Ayrıca research kabiliyetini de daha oyunun en başında alabilmek gibi bir şansınız var. Yani her yönden etkili ve dengeli adam oluyorsunuz. Benim tavsiyem Endurance'ı yüksek (Daha fazla Hit Point için...), Maintain 1'i olan (Silahlarınızın bakımı için) ve olabildiğince de bol miktarda Hacking'e sahip bir karakter yaratmanızdır. Sonra zamanla standart weapons, maintain, endurance, agility, hacking ve biraz da repair üzerine giderseniz kimse önünüzde duramaz...

Tabi yukarıda yazdılarımın hiçbiri kesin yargılar değil. Bunlar, benim gözlemlerim ve tavsiyelerim. Karakterinizi kendi keyfinizce uygun kombolarla yaratıp, geliştirmek hiç şüphesiz en zevklisi olacaktır...

Bir kabiliyet ne kadar yüksek olursa o konuda daha karmaşık veya zor şeyleri yapabilirsiniz. Mesela pistol standart weapons 1 ile kullanılabilirken, shotgun standart weapons 3 gerektiriyor. Yapacağınız işle ilgili özellik, skorunuz ne kadar yüksekse başarılı olma ihtimaliniz doğru orantılı olarak artar. Hemen örneklendireyim: Eğer hack ederken cyber skorunuz yüksekse başarı şansınız artar.

Yani **genellikle** kabiliyetleriniz sınırları oluştururken, özellikleriniz başarı oranınızı belirler. O yüzden karakterinizi yaratır ve geliştirirken ne tek bir noktaya kanalize olup kendinizi sınırlayın, ne de herşey hakkında sadece biraz bilgisi olan bir adam olun. Denge bu oyunda çok önemli...

System Shock 2, gerçekten üzerinde çok uğraşılmış ve çok da başarılı olmuş bir çalışma. Dilerim, bu oyun tarzı başka firmalar tarafından da kabul görür de, biz de zevk ve sefa içinde ekranlarımız başında yıllar yılı uyuşmaya devam ederiz. System Shock 2: Daha önce yaşaması hiç bu kadar zevkli ve farklı bir hayaletli köşk hikayesi yazılmadı...

OYUN DİYE BUNA DENİR!

"Merabalar ümmet-i Game Show. Bu, ikinci geri dönüş gurur ayımızda yine muhteşem bir oyunla karşınıza çımak bana şeref veriyor. Konumuz gavurların değimiyle "ground breaking" bir baş yapıt. System Shock 2'de iki bin küsurlarda...ya, inanamıyorum yaa! Ya inanmıyorum yaaa!•Polat çabuk buraya gel! Niye beni uyarmadın bakiim sen?"

"Ne konuda abi?"

"En son yazacağım bölümü başa yazmışım, başlangıç da sona geldi doğal olarak! Niye dikkat etmiyorsun sen benim ne yazdığıma? Ha, niye ha?!"

"Abi, o sırada sen emretmiştin ya... 'Git, kola al!' diye. Hah, işte ben karşıdaki kuruyemişçideydim. Adamın bozuk parası kalmamış; o yüzden parayı bozdurmak için onun iki sokak ötesindeki lahmacuncuya gidip iki lahmacun aldım. Sonra da kolayı alıp geldim. Herhalde o sırada sen girişi yaptın değerli abim. Şey bu arada... Ben lahmacunları almayı unuttum. İstersen gidip alayım; ama şimdiye dek soğumuştur onlar. Gidiim mi yine de?"

"Allah tependen baksın! Allah seni düşmanımın başına vermesin Polat! Dilerim güzel Allah'ımdan genlerinde bir bozukluk vardır da türünün devamını sürüdüremezsin! Yalvarırım, yüce Rabbim seni bana bu yolcu dünyada sabır testi olarak göndermiş olsun! Neyse, bu gece Kurtuluş'a geliyor musun?"

"Sen emredersen tabi, abim. Ama orada da böyle üstüme gelirsen tutamam kendimi walla. Ühüh... Fırk.. ühüh..."

"Tamam, bugün merhamet en büyük vasıflarımdan biri olsun, diye karar verdim. Çabuk sayfayı yap da gidelim bu şer yuvasından. Dergiymiş...Pöh! böyle bilgisayar oyunu dergisi mi olurmuş lan..."

beni derinden etkilediğini itiraf etmek zorundayım"

- Ertunç BURAK'ın oyun hakkındaki fikri

1 CD

FİRMA: Electronic Arts

TÜR: FPS

SİSTEM: P200 32 MB Ram/ 200 Mb HD/ Win95/98 - 3D acceleration

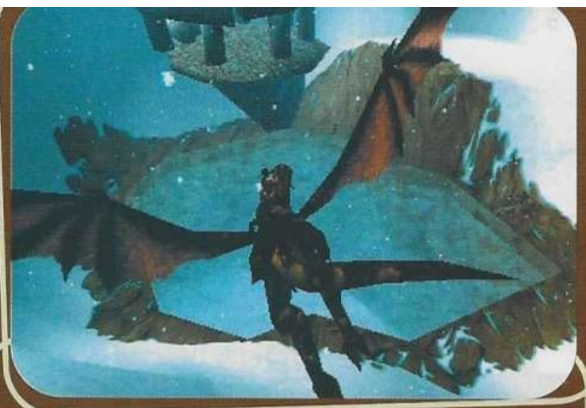
Nefis, hem de herşeyiyle. Mutlaka almalı, oynamalı, oynatmalı, almayanları almaya telkin etmelisiniz. Hala şaşkınım!!

% 90

Can Kantarcı
can@gsmnet.com

Drakan
Order Of Flame

"...hiç şansları yoktu; pişman olmaya fırsat bulamadan ejderhanın ateşi altında duman oluyorlardı. Diğerleri ise kaçmanın olanaksızlığının farkındaydılar. Biraz sonra başlarına öyle birşey gelecekti ki mezardaki ölülerin kaderini kısanacaklardı!"

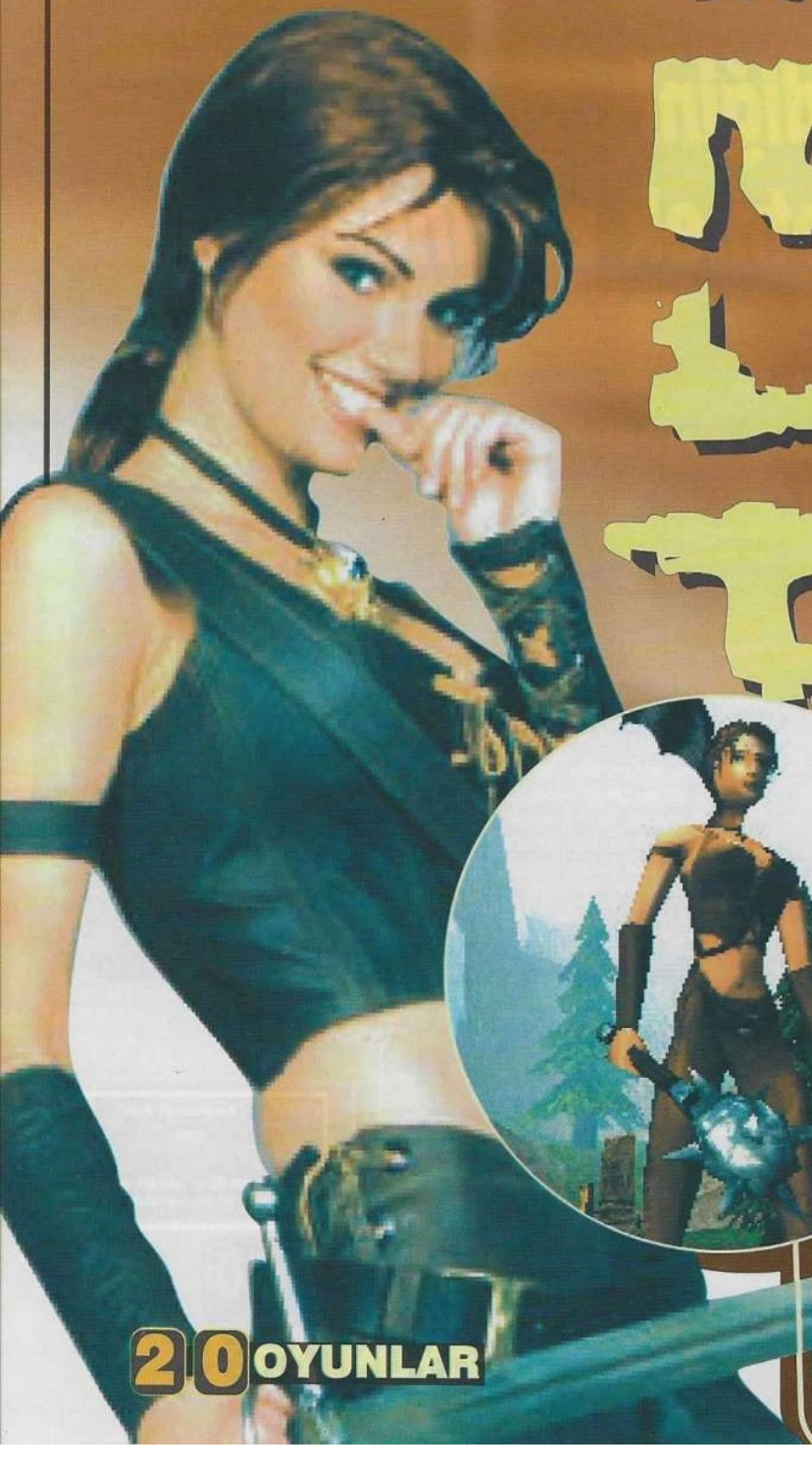


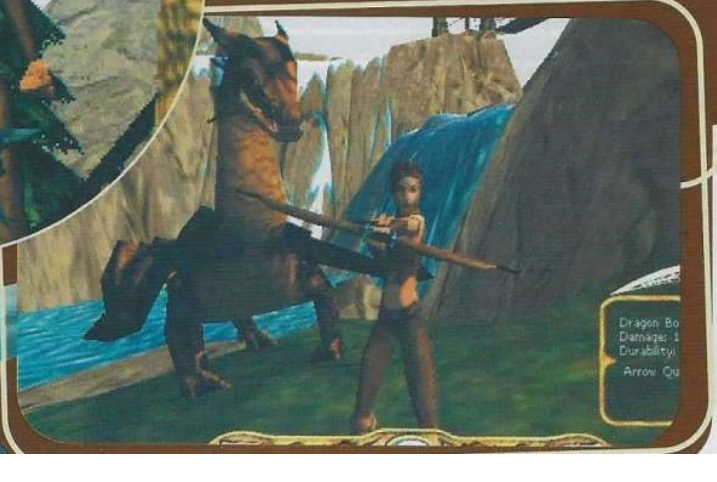
Ejderha+Lara Croft+3D+Orta Çağ=Drakan...

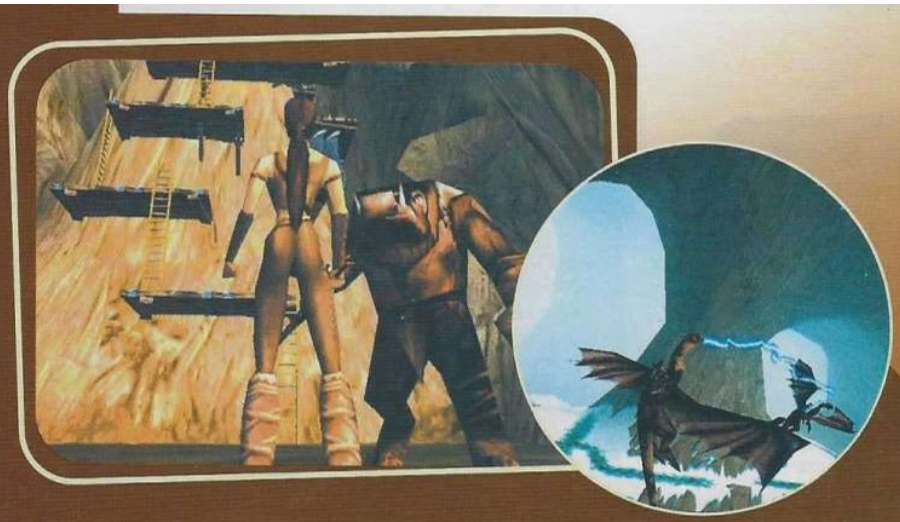
İşte aylar boyu ÖSS'ye hazırlanan masum bir gencin ne hale geldiğini bu örnek açıkça gösteriyor sanırım. Bir oyunu anlatırken bile abuk sabuk formüller kullanan bu kardeşimiz, gerçek hayattaki formüller karşısında ne yapacak acaba? Ama.. ama bunu biz yaptık arkadaşlar! İmzalarımızı utanmadan attık bu gençlerin günahlarının üzerine. Ve.. ve biz hala burdayız. Anlamıyorum.. anlayamıyorum.. ehuehheuhuehuhe!

Prologue:
Efendim, Drakan bir 3D Arcade/Adventure. Bu demektir ki sahip olmamız gereken şeyler, yalnızca, iyi bir bilgisayar ve iyi sinirler değil; aynı zamanda iyi bir editör (ehe!). Geçen ay aldığım sürüyle olumlu tepkiden sonra Drakan'ın hikayesini sizlere gururla sunuyorum, efendim: Drakan, oyunun geçtiği dünyanın adı. Zamanında bu dünya savaş ve kaosun hüküm sürdüğü bir yermiş. Ejderha ırkı ve insan ırkı durmadan birbirlerini yerler (Hangi anlamda alırsanız artık.). Fakat her zaman olduğu üzere bir bölgede insalarla ejderhalar flört olayına girerler. Bu dostluk zamanla Drakan dünyasının diğer kesimlerine de yayılır ve bunu tescillemek üzere The Bond adında bir pakt kurulur. Dragonstone adında sihirli bir taş sayesinde, en soylu ve en cesur insanların hayat özleri (DragonOrb misali.) ejderhalarla birleştirilir ve bu iki ırk arasında ölmez bir bağ kurulur. Böylece Order of the Flame'in de kuruluşuna tanıklık etmiş oluyoruz. Bu tarikat sayesinde, bütün dünyada bir huzur ve barış ortamı sağlanır.

Ne var ki, yine tahmin edeceğiniz gibi, sosyal adalete ve bu tür şeylere değer vermeyen insanlar sadece Türkiye'de var değildir (Ne war bea?). Drakan dünyası da bu hilkat garibelerinden nasibini almıştır ve kişisel güç için her şeyi yapabileceklerdir bu ipnalar. Böylece gizlice Dark Union adında bir grup kurulur. Narvros adında bir amcam da bunların 'seçkinamir'i tadında bir insan. Çok güçlü bir büyücü olmakla beraber bir o kadar doyumsuz bir insandır. Ne yazık ki bu gücünü sırf kendisi için kullanıyor ve Order of the Flame'de gizli gizli kötülüklerini yayıyor. Kara büyülerini kullanarak kendisine ölüm orduları kuruyor ve Drakan'da hüküm süren Altın Çağ'ı sonlandırıyor. Artık yine kan ve duman kokuları yükselmektedir köylerden. Fakat Heron adlı cesur savaşçı, Runeblade'in kullanıcısı, ünlü ejderhası Arokh'la beraber Narvros'u dünyadan atmayı başarır fakat ölümcül yaraları yüzünden o da hayatını kaybetmiştir. Artık o ve orduları da (Dark







Union). Order of the Flame de bitmiş sanılmaktadır. Sonradan anlaşılacaktır ki ikisi de yanlıştır...

Dragonlance'le ilgili olanlar hikayenin bir çok yerinde nasıl bizim Saga'yla benzer olduğunu göreceklerdir (Gerek hayat özü gerek Heron'un yaşamını feda ederek dünyayı kurtarması.). Bunu da bir not olarak aklımızın bir köşesine koyduktan sonra geçelim bizim devreye girdiğimiz yere:

The Game:
Karakterimiz, yazının başından anlaşıldığı üzere, bir bayan ve adı Rynn (Krynn? Taam, taam.). Doğuştan savaşçı olan bu kardeşimizin asıl motivasyonu, kardeşini esir düştüğü yaratıklardan kurtarmak. Uyandığında köyünü yakılıp, yıkılmış olarak bulur ve kardeşinin izini sürmeye başlar. Çeviktir, kıvraktır, kısrak gibidir. İyidir yani. Tesadüfen -veya kaderen artık- kendini Arokh'a (Heron'un kadim ejderhası.) ölüme kadar bağlanmış olarak bulur.

Arokh, inanılmaz birşeydir ya... Ben gördüğümde inanamadım, yani öyle düşünün. Karşısındaki düşmanı öldürdükçe onun gücünü alma yetisine sahip. Devasa boyutlarda ve güçte. Yılların tecrübesi de cabası. Eski kurt (Bir yanlışlık var ama(!)).

Delon ise bizim, düşman eline düşen denyo kardeşimiz. Hafif salak galiba. Tipini de beğenmedim ben (Ape? :P). Ablasına hayran bir insan; ama ben bunu pek iyi bir şey olarak görmüyorum. Sonra SexTeen'de falan okuruz alimallah.

Atimar; çürümüş, pörsümüş, ezik köy katibi. Bütün hayatında tek yaptığı iş yazmak. O yüzden ölürken "Bari bir karizma yapiim" diyen bir insan tahminimce. Rynn, buna da bayılıyormuş. Arthur C. Klarke gibi bir herif işte ya... (hehu).

Bir de Rimril diye bir insan var ki oyun, karizmayı bu adam sayesinde kurtarıyor. Order of the Flame'in son gardiyan büyücüsü. Yüzlerce yıllık bir ömre sahip. Çok değerli bir artifact'ın koruyucusu. Yinede muhattap olurken dikkat etmek lazım. Büyücüden çok ninjaya benziyor şerefsizim.

Tuiri kardeşimiz ise zamanında Narvros'a karşı bir çok muharebede yer almış bir kişilik. Çoktan ölmüş olmasına karşın ölmeden, son anda, yaptığı bir hata yüzünden hala ruhu takılıyor buralarda. O hata ne mi? Oyunu oynayın lan!

Oyun süresince karşınıza çıkacak yaratıkları tek tek tanıtmayı düşünmüyorum; ama yine de şöyle bir sıralıyıveriyim (Salak mısın sen ya?):

·Orc'lar: İçinde FRP öğesi geçen, hemen her oyunda bulunan bu yaratıkları bilmeyeniniz yoksa koşarak uzaklaşsın, diyorum buralardan. Yeşilimsiler, beyinsizler, Wartok'ların yalakası hepsi bir de. Ork denmesine acaip uyuz oluyorum.

·Wartok'lar: Orc'ların hafifçe gelişmişleri. Öküz gibiler. Hatta daha çok yaban domuzu gibiler. Tabii bu kadar hayvan benzetmesi yapınca beyinsizliklerini de eklemek gerekir sanırım. Kodumu oturturlar, tabii öyle bir gerçek de var. Birde Superman'de Vartox diye bir kahraman vardı; ama ne kadar ilişkisi var, bilmiyorum.

·Örümceks: Yine bu tür oyunları klasik parçalarından örümcekler, burada çok gerçekçi ve daha tırsınç geldi gözüme. Bilmiyorum; belki de adamların örümcek kavramı daha farklıdır (eheh).

·Scavenger'ler: Uzun zamandır oyun oynarken tırsmamıştım; ama bunlar çok kötü bea. Örümcek Adam'daki Carnage'a gitti aklım, bunları görünce nedense. Kan delisi elemanlar. Tam size saldıracakken başka bir ceset görürlerse önce onu yerler yani, anlatabildim mi bilmem.

· Succubi: Taş. İğrenç isimlerini görmezden gelirsek süper vücutları var. Bu güzel insanlar, arkalarında o denyo kanatlar olmasa çok canlar yakabilirlermiş; ama olmamış bea. Iıh. Konuşurken dikkatli olmak lazım; zira her iki taraf için de çalışabiliyorlar duruma göre.

·Crow Dragon: Aman, derim. Ana düşmanlardan birisi olur kendileri. Her tarafı keskin bir maddeyle kaplı olduğundan dokunsa ölürsünüz abi, öyle diim. Kuşla ejderha arası olup (ho?), görünce sakınılması rica olunur.

·Werokh: Aman,diyecek zaman bırakır mı bilmem; ama Ice-Dragon, demem yeterli olur heralde. Önceden Order of the Flame'in bir üyesi olmasına rağmen, zaman geçtikçe o da değişmiştir. Aaah, ah..

Şu karakter zımbırtılarını da bitirdikten sonra oyunun oynanışı, tarzı, vb.'ye geçelim...

GamePlay:

Lara ile Rynn karşı karşıya

Lara Croft'un bilgisayar aleminde eline kimse su dökemez" der dururum. Yeteneği, seksapeli, zekası, karizması kısacası herşeyiyle benim hayalimdeki kadının dijitalidir (önceden Elvira idi.). Fakat şimdi bir de Drakan'dan Rynn çıktı karşımıza. E Rynn'in de Lara'dan aşağı kalır yanı yok! Acaba öyle mi? Bi kıyas yapalım dedik

Yetenek

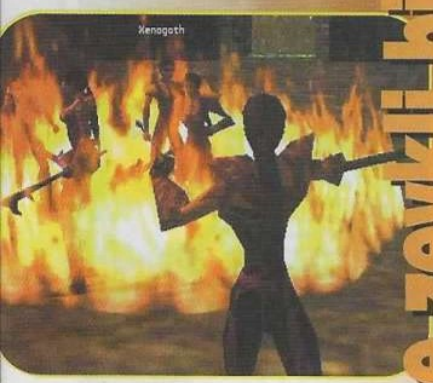
Seksapel

Sempati

Güzellik

GALİP: LARA CROFT (yanlı karar)

son derece zevkli bir macera



Tomb Raider oynadı iseniz -ki bu oyunu aldıysanız, kesin, daha önce oynamışsınızdır- oynanış tarzı hiç de yabancı gelmeyecektir. Yine, klasik, arkadan görünüş kamera açısı var oyunda. Rynn'imizin zıplaması, hoplaması, yuvarlanması ve yaptığı diğer bütün aksiyonlar (Ne gibi?), aynen Lara Croft ablamın yaptığı gibi. Direkt kaparsınız. Inventory'niz var doğal olarak. Buradaki nesneleri ENTER tuşuyla kullanabiliyorsunuz. Yine aynı tuşla çevrenizdeki diğer etkileşimli şeylerli çalıştırabiliyor yada aktif hale getirebiliyorsunuz. Mouse kullanımı çok önemli. Hedef alırken çok büyük yarar sağlamakta (Delta'cı gençler bilir. ehehe). Hedef alırken, dedim de, arada ne tür silahlar, zırhlar, falan fıstık olduğunu da anlatayım:

Rynn'in silahları:

·Short Sword: Geyik. Ezik. Ehe. Kolay kullanımı var; ama işe yaramaz bea hocam.
·Long Sword: Hah, bu hoş işte. Fiyat/performans açısından en iyi diycem, olmıcak. Anlayın işte. Başlangıç için en iyi seçim.
·Mace: Bunları açıklamak anlamsız aslında; ama yinede aklınızda bulunsun. Direkt ve öldürücü vuruşlar için çok iyi; ama çabuk olmak gerektiğinde ağırlığı yüzünden handikap oluşturabiliyor.
·Bow: İşte, en zevkli silah. Delta Force aklıma geliyor oynarken. Zoom olayı falan var. Çok iyi bea! Long'u makbuldür. Ehe.. Alternate attack'la kullanın.

Arokh amcamınkiler:
Her ejderha öldüğünde, cesedinin yanında yaşam özünü ve gücünü içeren bir kristal oluşur. Bunu başka bir ejderha alarak, ölü ejderhanın gücünü kendisine alabilir. The Bond'u oluşturan sistem gibidir bu.

·Fire Rune: Bu ejderhanın ateş topları veya direkt olarak ateş kusmasını sağlayan şey.
·Ice Rune: Tahmin etmek için cin olmaya gerek yok. Dondurur işte. Sonra bir dokunun ve parçalara ayrılsın düşmanınız.
·Lava Rune: Bu baya iyi. Resmen canlı yanardağ oluyorsunuz. Bir kusunca etraftaki herşey yanıyor abi.

Bir de zırh giyme olayı var. Klasik leather birde chain mail. Salla...

Sihirli Zımbırtılar:
·Health Potion: Açıklamaktan iğreniyorum; ama evet: Sağlığınız için, Health Potion için. Iyk!
·Potion of Invulnerability: Başınız dara girdiğinde bire bir. Bir süreliğine herhangi bir ataktan korunuyorsunuz. Çok gerekli olmadıkça kullanmayın.
·Flame Crystal: Baldur's Gate'deki benzeri gibi, bunu kullanınca etrafınıza çemberimsi bir şekilde ateş yolluyorsunuz. Dememe gerek yok; ama etrafınız çevrildiğinde kullanın. Heh.
·Lightning Crystal: Olayı üsttekine benzer bir şekilde. Fakat daha etkili. Daha fazla yöne gidiyor ve atlaya atlaya gittiğinden acayip zarar veriyor. Şimşek misali. Hava ataklarında da kullanılabilir...

Kullanılabilir tabi de.. Biraz da oyunun geneli hakkında fikir vermek isterim:
Ya, Drakan güzel bir oyun, hoş bir oyun da.. Nasıl diyim ruhu yok ya... İlk bakışta, her yerden bir şeyler alıp çırpmışlar öyle bir oyun çıkartmış, diyorsunuz -veya diyorum-. FRP öğeleri, oyunun büyük bir kısmını kaplıyor. Baldur's Gate'in FPS'si gibi, demek istiyorum; ama ne kadar uyar bilmem. Dragon-riding olayı, oyunu diğerlerinden farklı kılan bir kısım. Baya hoş. Rynn de Lara'dan daha güzel değil; ayrıca onu da arada söliim. Senaryo güzel gelebilir ilk başta; ama derinine indiğinizde yine bildiğiniz bir çok şeyle benzer olduğunu görüyorsunuz. "Abi ben takmam senaryo menaryo, grafiklerden bahset." bab'ında bir laf ederseniz de diyeceklerim şudur:
Grafikler süper. Harbi çok iyi. 3D modelling falan, çok iyi yapılmış. Gölgelendirmeler, ışıklandırmalar çok gerçekçi. Tabii bütün bunların bir bedeli olduğunu söylemek de gerekiyor di mi? Benim Asus TNT'imde 800*600 32 Bit'de hafif yavaş çalıştı. Niye, anlayamadım. TNT2 zamanı geldi, demek bea. Uhuhu. Belki de oyunun bir yazılım hatasından falandır, kesin bir şey diyemeyeceğim (Kendimizi avutuyoz. eheh). Sesler de baya gerçekçi (Zeminden zemine değişmesi vb..); ama canavarların, yaratıkların sesleri üzerinde fazla uğraşılmamış gibi geldi bana. Baştan savmaması. Beğeneni vardır, bir şey diyemem.
Multiplayer içinse kesin bir bilgi veremiyeceğim. Oynamadım; fakat Net'den, multi oynayan birkaç elemana rastladım. Baya zevkli, dediler; ama dragon başında deathmatch yapmak havuzda, denizde deve güreşi yapmak gibi bir şey olsa gerek kanısındayım. Zaten o kadar iyi konfigürasyona sahip makine bulup da gidip Drakan oynamak... Yani bilmiyorum. Delta Force RulaZ, diyen bir insanım. Hatta gelin Kamer'e oynayalım. Hatta ben şimdi gelii... Efendim?... Yazı mı bitsin?... Peki. Uhu.
Sonuç olarak: Drakan: Order of the Flame, iyi bir oyun. O kadar ama. Ne eksik ne de fazla. Tomb Raider'ı, Ecstatica tarzı ve havasında oynamak isterseniz alın, derim. Yoksa, pek tavsiye edebileceğimi sanmıyorum. Birde, Drakan'ın şu anda Türkiye'de olan versiyonları beta veya o tür birşeyler. O yüzden birçok bug göze çarpabilir. Takmayın. Öyle... Yazımı Ray Bradbury'nin "G. B. S. – Mark V" adlı hikayesinden bir alıntıyla bitirmek istiyorum. "Ne alaka?" demeyin, koyarım.

"Bay Shaw," Willis başını salladı, hafifçe güldü, "Neden bana, tanıdığım herhangi bir insandan daha canlı görünüyorsunuz?"
"Çünkü delikanlı," diye yumuşak bir sesle yanıtladı yaşlı adam "Senin ellerini sıcacık yapan düşüncelerdir, tamam mı? Ben kavramların yürüyen anıtıyım, düşüncelerin motifiyim, mucizenin ve felsefenin elektrikli sayıklamasıyım. Kavramları seversin. Ben kavramların deposuyum. Senin devinen düşlerin var. Ben deviniyorum. Sen abuk sabuk konuşmayı, palavrayı seversin. Ben mükemmel bir palavracıyım. Sen ve ben, birlikte, Alpha Centauri'yi çiğneyip evrensel mitleri tükürüyoruz. Halley kuyruklu yıldızının kuyruğunu çiğniyoruz, ağlayıp sızlayarak amcasını çağırana değin Atbaşı Nebulası'nı ısırıyoruz. Bizi yaratan bu. Sen kitapları seversin. Ben kütüphaneyim. Sen beni, kaburgalarımı gıdıklıyorsun, Ben Melville'in Beyaz Balinası'nı kusuyorum. Kulağıma fısılda, sana Platon'un Devlet'ini inşa edeyim, sen de içinde yaşa. Sen oyuncakları seversin. Ben bir oyuncağım, inanılmaz bir oyuncağım..."

1 CD

FİRMA: Psygnosis
TÜR: Action-adventure
SİSTEM: P166 32 Mb Ram/ 320 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Biz zevkle oynadık. Rynn'i de sevdik. Eğer bu oyunu Alesta Bilgisayardan almassanız kırmızı ejderhanın nefesini suratınız da hissedin insallah. Tel: (0212) 261 76 89

% 85

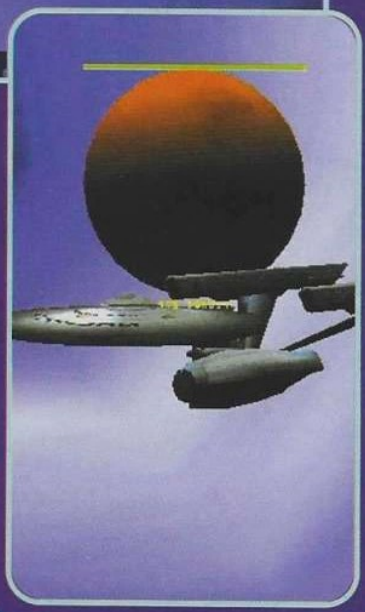
ARADIĞINIZI

EN YENİ CD OYUNLARI,
PLAYSTATION MALZEMELERİ,
OEM ÜRÜNLERİ,
MULTİMEDYA ÜRÜNLERİ,
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ
VE BİLGİSAYARLA İLGİLİ
ARADIĞINIZ HERŞEY
KADIKÖY'DE
TEK MERKEZDE...

BULACAKSINIZ!

UYGAR
ELEKTRONİK

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞ HANI NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY/İSTANBUL TEL: (0216) 336 7354 - 338 0895



Uzay Yolu... Televizyonun, Türk halkının hayatına girmesi ile birlikte, bilim-kurguyu görselleştiren ilk yapıtlardan biri. O "Uzay Yolu"dur ki, insanlarımız uzayla yeni yeni tanışmışken fazer, foton torpili, Mister Spak, parsek ve ışınlanma gibi mefhumlar ile karşı karşıya kaldı. Bu gerçekten ürpertici bir gelişmeydi; çünkü dünya yüzünde hiçbir mutfakta teflon kullanılmıyor; hiçbir benzincide kurşunsuz benzin satılmıyor, bırakın cep telefonunu tuşlu telefonun varlığından milyarlarca insan habersiz, yaşayıp gidiyorduk. Ne güzeldi, ne sakindi ortalık zart diye elektrikler kesildiğinde, hem de birkaç saatliğine gelmemecesine... Oysa ki beş dakika önce başmühendis Scott, Kaptan Kirk ve Mr. Spock'ı yabancı bir gezegene ışınlamamış mıydı? Ne olmuştu şimdi onlara? Acaba parsek bir kilometreden ne kadar büyüktü? Uzay gemisi mazot mu yoksa benzin mi yakıyordu?

YAŞI TUTMAYANLAR İÇİN TARİH BİLGİSİ (mühim konular, alınacak dersler, vs. vs.)

Uzay Yolu, vaktiyle bir Amerikan dizisiydi. Bahsettiği şeyler, Amerikan halkına birçok bilim-kurgu ögesini yeni tanıtıyordu. Hatta bazı insanlar belki de lazerden önce fazer (phaser) lafını öğrendiler. Atılgan gemisi, uzayı keşfetme göreviyle dünyadan ayrılıyor, yıllarca kendi yağıyla kavrularak uzayı geziyor; yabancı medeniyetler, yaşam şekilleri ve uzay oluşumları hakkında bilgi topluyorlardı. Burada bir gönderme ile karşı karşıyayız. Atılgan yani "Enterprise", 2. Dünya savaşında Japonların Pearl Harbor baskınından, devriye görevi sebebiyle dışarıda olduğu için kurtulan meşhur uçak gemisinin de adı. Bu gemiyle Amerikalılar daha sonra savaşta çok önemli başarılar elde ettiler. İşte bu geminin adına gönderme yapılarak Atılgan, film icabı uzayın derinliklerine gönderilir.

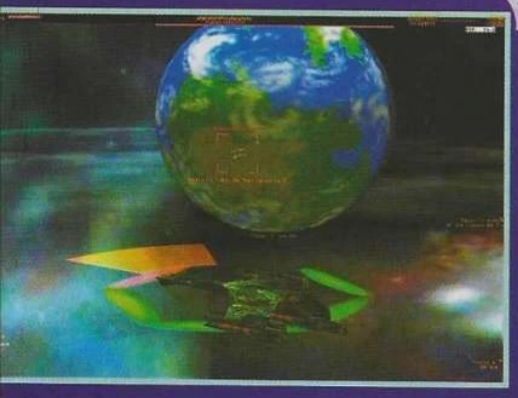
Uzayda karşılaştığı sorunları da mümkün olduğunca barışçı olarak çözmeye çalışır bu atılgan geminin sokulgan mürettebatı. Barış kafi gelmeyince de asılın fazerlere. Belki de Uzay Yolu serisi için toplamda yüzlerce bölüm çekilmiştir (Silkmede beş, koparmada yedi yüz elli beş.). William Shatner "Kaptan Kirk" rolüyle, Leonard Nimoy "Mr. Spock" rolüyle, Sadri Alışık da "Turist Ömer Uzayyolu'nda" filmindeki kendi rolüyle büyük ilgi toplamıştır (bkz. *Turist Ömer Uzayyolu'nda*).

Tabi, artık bu diziyi ekranlarımızda göremiyoruz. En azından kendi ekranlarımızda. Şaşırtıcıdır ki yeryüzünde geçen ve ana teması insanların birbirini manen ve madden aldatması (Tabiri caizse boynuzlaması.) olan pembe diziler hala sürmekte (bkz. *pembe diziler*). Buna karşılık, pek de mantık sınırlaması olmayan, hayali güçlü kişilerce "uydur uydur ebegümeci!" yöntemi uygulanarak on binlerce bölümü üretilebilecek bilim-kurgu dizilerinden insanlar sıkılıyor. Hayret ediyorum! (Siz de edin, bkz. *ebegümeci*).

BU OYUN NASIL BİR OYUNDUR Kİ BEN AÇIKLIYORUM?

Bilgisayar oyunları, yeni kuşaklara eskilerin hikayelerini taşımaya devam ediyor. Burada kısaca tanıtacağımız oyun Starfleet Command. Sadece Dünyalı ve onların müttefiki Vulcanlıları ele almakla kalmıyor, bunların yanı sıra Klingon, Gorn, Hydra, Romul ve Lyra medeniyetlerini de bizlere seçenek olarak sunuyor. Bu da oyunun aşağı yukarı en önemli özelliği. Oyun başlar başlamaz, sizin oyunu hangi medeniyet olarak oynayacağınız soruluyor. Burada yapacağınız seçim doğrultusunda, seçeneklerin ve ekranların görünümünden, çalınan fon müziklerine kadar her şey değişiyor. Bu arada söyleyeyim, oyunun müzikleri şahane. Epey bir havaya sokuyor. Duruma göre değişiyor (Biraz geç kalmasına ve arada bir kesilmesine rağmen.). Hele bir Klingon süviti var ki (süit), sanırsın püskümüt (Biscuit, biscot, peksimet de buradan türeme sanırım.) yeme de yanında yat. Bu müzikle savaşılmaz de ne yapılır.

Bu bir *STARSHIP NAVAL COMBAT* yani YILDIZGEMİSİ SAVAŞI oyunu. "Bu da nesi?" demeyin, bence de artık böyle bir oyun tarzı var artık. Başında veya sonunda "star" lafı geçen o kadar çok oyun yapıldı ki bu artık



star trek Starfleet

Levent GÖÇER
lgocer@kamernet.com

Kaptan Picard işi bilir. Data denen android çok akıllıdır ama arada bir saçmalar. Worf ise...

atılgan yine iş başında

Command

canımızı sıtar ay aman sıkar hale geldi. Oyunda amaç: Herhangi bir taraftan birini seçip en dandik uzay gemisi ile maceradan maceraya koşmak. Tabii tahmin ettiğiniz gibi başarılarınız size rütbe ve "prestige" kazandırıyor (İyi alıştılar şu prestige olayına haa!). Artan rütbeniz, sizin şak diye deniz kuvvetlerine girmenize ve şap diye uzay milletleri arasındaki münasebetlere dalmanızı sağlıyor.

YÜKLEMENİN ARDINDAN...

Apansız yeni oyunların tanıtımına geçiliyor. Ben şahsen "Bu da ne!! Oyun bu mu?!" oldum. Aslında gördüğüm şeyin reklamlar olduğunu, görüntülerin video kaydı olduğunu fark ettiğimde anladım. Reklamlar bitince haberler başlamıyor. Sizin gidip, masa üstüne size sormadan bırakılan kısa yola (Uzay yolu alameti farikası) çift tıklamanız gerekli. Esas giriş işte karşınızda. Peşrev faslı bittikten sonra oynamak istediğiniz medeniyeti seçebilirsiniz.

Ekranlar bir sürü ıncık cıncık düğme ve renkli kutular ile dolu. Ancak bunlardan sadece bazıları kullanılır ve işinize yarıyor. Bunların hangileri olduğunu yazıyı takip ederek anlayabilirsiniz. Oynamak istediğiniz medeniyeti seçtikten sonra, karşınıza ana ekranlardan ilki çıkıyor. Bu ana ekranda sağ üstten, oyunun zorluk düzeyini ayarlıyorsunuz. Hemen altında yapımcıların isimleri ve oyundan çıkış var. Sol üstte ise oyunun şeklini belirlemeniz için seçenekler var. "Campaign" hazır görevleri içeriyor. "Skirmish" bir tür görev hazırlama altyazılımı. "Multiplayer" ise bilinen hat üzerinden oynama. Bunların altında da oynarken kaydedilen görüntülerin izlenebildiği yer olan "Film Room" ile sadece oyunda kullandığınız tuşları değiştirebildiğiniz bir "Options" var. Ağ üzerinden oynayanlar zaten olayı aşmışlardır. Bu sebeple ben seferberlik (campaign) yolundan anlatmaya devam ediyorum.

İşte karşınızda ana seferberlik ekranı. Buradan önceden kaydettiğiniz bir oyuna devam edebilir veya yeni bir seferberliğe başlayabilirsiniz. Seferberlikte bilimsel ilerleme tarihini belirlemeniz sizin yararınıza. İleri tarihler, erken tarihlerde olmayan gemileri de oyuna katıyor. Hazır bu ekranda iken isminizi de yazın isterseniz.

Hemen ardından gelen ekranda, sırasıyla en üstte kaydetme ve yükleme seçenekleri; eğitiminizi yapmanız gereken (Bu çok önemli, gerçekten önemli, bütün "tutorial"lar burada.) "Academy"; egonuzu tatmin için uzun uzun bakacağınız, karnınızı doyurmayan madalya ve rütbeler ekranı (Yegane hususiyeti; seçkin görevlendirmeler buradan yapılıyor, alçakgönüllü arkadaşlar da arada bir girmeyi ihmal etmesinler.); güvertedeki diğer subayları aldığınız "recruiting office"; yeni ve eski gemilerin egzozuna kadar tanıtıldığı kütüphane "library"; gemilerinizin tamiratı, geliştirilmesi, alım satım işleri yapabileceğiniz "shipyard"; gemilerinize füze, asker, uzay mekiği alabildiğiniz "spacedock" ve galaksideki son gelişmeleri izleyebildiğiniz harita "galactic news/map". Yeni görev (new mission) seçeneği ile bir görev alırsınız. Görevden dönüş pek kolay değil. Bu sebeple yapımcılar, görev ile ilgili bilginin verildiği bu ekranda, ayrıca eleman ve malzeme alımı ile ilgili yerlere bir giriş eklemişler.

GÖREV BAŞLADI...O DA NE?...AMANİN!...BU NE?...NE OLUYOR?...NASIL YANİ?

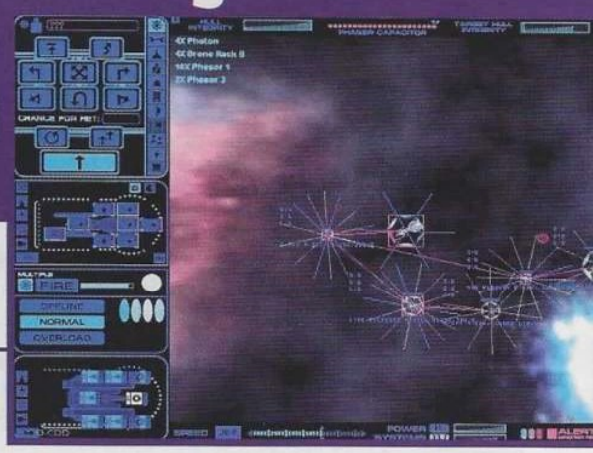
Diye bana sormayın. "Peki kime soralım?" diyorsanız, bir iyilik düşünürüz belki. Ama iyiliği önce siz kendinize yapmalısınız. Şu anda karşınızda gördüğünüz ekrandaki her renkli kıvır zıvır ya bir gösterge ya da bir kumanda düğmesidir. Burada gemi idaresi ile ilgili komutları ve yerlerini öğrenmek isteyenler iyi dinlesin: İngilizcesi, sinemada alt yazıları okumadan söylenen on laftan en az üçünü anlayabilme düzeyinde ve üstünde olanlar (Yabancı dil kurslarındaki kur ve seviye tespit olayını boş verin, esas tespit imtihanı budur.) vakit geçirmeden "Academy"deki bütün görevleri tamamlasın. Bu görevlerde aşağı yukarı bütün kontroller güzel güzel anlatılıyor. İngilizcesi olmayanlar da, eh! Ne yapalım, anlatacağız hepsini galiba:

GEÇİN BAKALIM KOMUTAN KOLTUĞUNA

"Hoş geldin üsteğmenim. Ben tuğamiral Zartlox. Şimdi sana geminin bütün kontrollerini anlatacağım. Ardından da savaş ile ilgili birkaç küçük numara. Beni dinlemen senin yararına olur. Dediklerimi yapıp yapmamakta da serbestsin. "D" ye bas. Uzay senin düşmanın veya dostun olabilir. Onu iyi tanı. Şimdi "D" ye bir daha bas.

Altta "speed" yazılı çubuğu görmüş olmalısın. Oradan hızını ayarlarsın. Her uzun çizgi beş parseklik hız eder. Hızını on parseğe çıkar. Gerekmedikçe on beşin üstüne de çıkma. Enerji kaynağın ve onun üretebileceği bellidir. Bütün gemilerdeki sistemler güç kaynağınıza bağlıdır. Bu da tek yoldan dağıtılır. Eğer çok hızlı gidiyorsan, silahların geç dolacak, kalkanların ise zayıflayacaktır. Şimdi "R" tuşuna bas. Gemin kırmızı alarma geçti. Bu konumda kalkanların ve silah emniyetin açılır, silahların dolmaya başlar. Sağ alttaki üç rengi (Yeşil, sarı ve kırmızı.) trafik lambası sanmamışsındır umarım. Bunlar geminin alarm durumlarıdır. Demin yeşildeydin. Sarı alarm sadece kalkanlarını açar. Bir göktaşı bulutuna giriyorsan sarı konumuna geç. Gemin kaportacıdan yeni çıktı. Bir çizik bile istemiyorum.

Solda gördüğün minik ekranlardan çeşitli bilgi ve



Meg'le Star Trek hakkında dünyanın en ufak röportajını yaptık

-Meg bize Star Trek hakkında ne söyleye bilirsin?
-İğrendiğimi...
-Ama ışınlama olayı güçlü bir hayalgücü ürünü di mi?
-Hayır çok saçma!
-Star Wars'da ki ışın kılıcından daha mı saçma?
-Kafamı karıştırma!
-Sensin "kafamı karıştırma"
-Ne salak şeysin olm sen!

Gameshow bilgiyle karışık mavra uzmanlarından:

STAR TREK GERÇEKLERİ

Bazı bilimsel bilgiler için Atılgan bilimkurgu dergisine teşekkür ederiz

Öyle ya bu ekip bi bakıyorsun birilerini ışınlıyor (genelde Scotty yapıyor), sonra zamanda bi sıçrıyor 500 sene ileri veya geri gidiyor falan filan. Pekii diyelim ki biz dünyalılar böyle bir gemi yapıp fezanın derinliklerine dalmaya karar verdik. Acaba bizi ne tür zorluklar bekliyor merak ettiniz mi? Ya da bugünkü teknolojimizle Star Trek'de ki kaç şeyi gerçekleştirebiliriz? Walla tablo çok kötü hemen söyliyim. Ama siz okumaya devam edin. Eğlenceli.

Bi kere ışınlama konusu en büyük baş ağrımız. Film de Scotty bi düğmeye basıp Kaptan Kirk'ü istediği bir yere ışınlıyordu. Peki bugün kü teknolojiyle ben Meg'i diyelim ki Ay'a ışınlamak istedim. Walla gerekli malzemeler aynen bir yemek tarifinde olduğu kadar ondan daha da karmaşıktır. Sorun atomlardan kaynaklanmaktadır. Bir insanda 10 üzeri 28 atom varmış (saymış gavur). E Meg'de de o kadar olduğunu varsayalım (gittikçe şişmanlayan birisinin atom sayısında bir değişme olur mu? bu ödev sorusuydu), şimdi öyle bir transfer aleti yapıcaz ki bu alet atomları tarayıp karşı tarafa gönderebilsin ve karşıdaki alette bu atomları okuyup Meg'i tekrar oluşturabilsin. Burada hemen 150 adet sorun çıkıyor karşımıza. Birincisi her bir atom için bir KB'lık bir yer gerekiyor ve bu da şu anda olmayan 10 üzeri 16 MB bir Harddisk'e sığması demektir. İkinci sorun ise "e bu kadar da olmaz ki kardeşim" dedirtecek cinsten, şöyleki: Meg'in atomlarını transfer seviyesine getirmek için (yani kuarklar diye bilinen atomaltı parçacıkları seviyesine inip maddeyi çözebilmek için) malesef Meg'i 100 milyar derece de ısıtmamız gerekir ki bu da 100 tane bir megatonluk hidrojen bombası demektir. Yani bizim Meg güneşe göre 1 milyon kez daha çok ısınacak (herif zaten bu işlemler sırasında kalpten gider). Ayrıca diyelim ki (yine) Meg Ay'dan sıkıldı ve geri dönmek istiyor ve bizde onu geri getirecez. Üçüncü sorun ise "boyunuz posunuz devrilsin" dedirtecek cinsten, şöyleki: Bizim geminin (kaptan benim) ışınları alması için bir teleskop çanağına ihtiyacı var. Bu teleskop çanağının bir zamanlar Meg olan 10 üzeri 28 atomu hiç kayıpsız toplaması gerekmektedir ki bu teleskopunda çapının 50.000 Km olması demektir (ekiple oturduk hesapladık). Yani uzay gemimizin bir yerinde dünyadan 4 misli daha büyük bir teleskopumuz var (hiçbir masraftan kaçınmadık!). Ama esas sorun "e pes artık, allahınızdan bulun" dedirtecek cinsten, şöyleki: bu atomları toplayan aletin (ona kısaca ATA diyelim) her bir atomu toplaması eee.. söylemeye dilim varmıyor ama imkansız çünkü belirsizlik yasasına göre (Werner Heisenberg, 1927) bir atom elektronunun belirli bir zamanda ki hızı ve konumunun hesaplanmasının imkansız olduğudur. Yani bizim milyar dolarlık alet bir yasa yüzünden bu basit işlemi yapamıyor, daha da ilginci Meg öldü (mükemmel cinayet buna denir!). Bir başka sorunda Star Trek gemisinin galaktik mesafeleri aşmak için kullandığı Warp sürüş motor sistemidir. Bu motor bizim bildiğimiz sidikli araba veya uçak motorlarının aksine yakıt olarak benzin ya da tüpgaz değil (daha nerelerdeyiz işte, arabalar da yakıt olarak tüpgaz kullanıyoruz!!) madde ve antimaddeyi kullanmaktadır. Tahmin ettiğiniz gibi burada da tam olarak 370 sorun çıkıyor karşımıza ve içlerinden bir tanesi "allahın adını verdim bi sus" dedirtecek cinsten, şöyleki: Normalde gemimizin (hala bizim, Meg yok) ışık hızının yarısına kadar ulaşabilmesi için kendi kütlesinin 81 katını yakıt olarak kullanması gerekmektedir (dünyada ki tüm yakıtları bilmem kaçla çarpınız!). Halbuki Warp sisteminin kullandığı madde-antimadde gemiye olağanüstü bir itiş gücü vermekte ve ışık hızına yaklaşılmaktadır, hatta bununla da kalmayıp yeterli antimaddemiz varsa (var mı çocuklar?) ışık hızının üstünde bile hareket edebiliriz (nasıl fren yapacağımızı ise hiç sormayın!). Fakaaaat gel gör ki şu anki teknolojimiz daha bir gram bile antimadde üretememiştir. Antimadde denilen şeyin maddenin tamamen ters yüklü olduğunu ve bu ikisinin karşılaşması halinde ortaya devasa miktarlarda enerji çıktığını bilmeniz kısacık anlamsız hayatınız için ne kadar yararlıdır bilemiyorum (bakınız Meg'e ne oldu). Tabii bir de ışık hızı sorunu ve Worm Hole (kurt deliği) sorunları var ama artık onları da sonra anlatırım. Anlayacağınız daha çook fırın ekmek yememiz lazım tüm bunları yapmak için. Şimdi izin verirseniz Meg'in atomlarına el fatiha okuycaz.

idare masalarına geçersin. Şu anda dümenciyi görüyorsun. Onun simgesi bir gemi dümenidir. Sağ üstteki "kırık ok" teklifsiz harekettir. Düşmanın sana kitlenme ihtimalini düşürür. Devamlı bu şekilde gidemezsin. Böyle giderken füze de atamazsın. Solunda "engelli oku" görüyor musun? Bu hemen durmanı sağlayan frendir. Zırt pırt fren yapma. Altta gördüğün oklar, gösterdikleri yönlere ani dönüşü sağlar. Seçiminin ardından altta bir kapasitörün dolduğunu göreceksin. İstediğin dönüş enerjinin hepsini harcamaz. Artanını dönüşüne devam etmek veya geri dönmek için kullanabilirsin. Hızlı giderken bu işi yapma. Sık sık yapmayı ise düşünme bile. Dönmeyi istediğin yönü, uzay görüntüsünden sol düğmeyi tıklayarak vesaire zamanda da yapabilirsin. Yavaş dönüş yapıyor olman seni sıkmasın. Farklı gemilerin farklı hızlanma ve dönüş özellikleri vardır. Acil durumlar haricinde ani dönüşleri kullanma. Ortadaki "çapraz ok", gemini belli bir yöne çevirmez. Bu durumda dönmek istediğin yönü sen göstermelisin. Bunların altında görülen "çift ok" ise seçili hedefi gemi istikamet çubuğuna bağlar. Her seçeneği dene. Gemiyi yamultmadan, masrafsızca yap bunu. Tamam mı? Aferin!

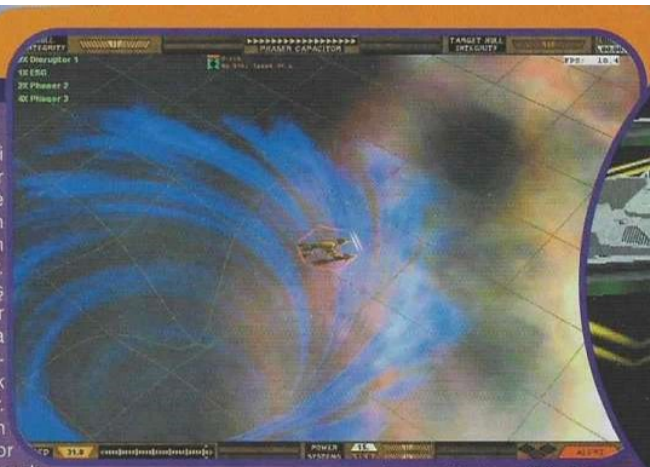
Mühendisin bir somun anahtarı ile gösterilir. Buradaki işlem basittir. Geminin çizimi üzerinde gözüken gemi ana parçaları hasarlı demektir. İlk seçtiğin parça tamire alınır. Bunun üstünde yer alan boş haneler, müteakip tamiratın sırasını belirler. Sırayla, senin için önem sırasına göre bütün bozuk parçaları seç. Sağda gördüğün vidalar, yedek parça miktarındır. Yedek parçasız (spare parts) uzaya çıkma. Çıkacaksan da önce çay ocağına olan borcunu kapa, öyle çık.

Bilim subayının simgesi bir erlenmayerdir. Sağ üstte gördün mü? Tıkla ona. "Self destruct"ı sakın seçme. Bu, geminin kendini tahrip etmesi için geri sayımı başlatır. Fabrikadaki manyaklar daha küçüğünü bulamamış sanki. "Deep scan" yaparken yanlışlıkla bunu seçersen, geminin içine de scanbilirsin. Tamam yeter, bırak onu, buraya bak! Geminin pasif radarı pek az şeyi görüntüler. Üstelik belirlediği görüntüleri de işaretsiz gösterir. Gözünü dört açmalısın. Uzayda gezinip duran partiküller, birçok düşmanı senden gizler. Diğerleri ile uyumsuz hareket eden bir ışık kaynağını göz ile tesbit edersen pırıltısına sağ ile tıkla. Artık bir hedef seçmiş durumdasın * ("Bu yıldız da neyin nesi?" diye sakın ola sorma, asabımı bozma, bekle gör!). Menzili ve hızı altta gözleyebilirsin. Onunla ilgili bilgiler arttıkça eklenmeye başlar. Geminin cinsi, ait olduğu taraf gibi. Herhangi bir yere yaklaşmadan bilgi toplamak için uydu-modül (probe) fırlatırsın. Uyduların sayılıdır. Vara yoğa harcama. Almaç (sensor) amaçlı kullanmayıp, bu yazının üzerine tıklayarak saldırı amaçlı da kullanabilirsin.

Burada görülen çizgili pijamalı adam resimciği, güvenlik birimine geçiş sağlar. Düşman gemisine traktör ışını ile bağlanınca bu kısım bir işe yarar. Tepede "capture" ile "hit and run" seçeneklerine bir bak. İkincisinde iken düşmanın gemisinde en çok neyi yok etmek istiyorsan onu ve sıradakileri seçerek diz. Adamların oraya ışınlanarak seçili araç veya silahı bozmak için saldırır. "Capture"a geçebilmek için "Hit and run"da bir hedef belirtmemiş veya belirtilenlerin hepsi tahrip edilmiş olmalıdır. "All marines" seçeneği ile adamlarınızı patır patır, düşman gemisini toptan ele geçirmek için gönderebilirsiniz.

Tespit ettiğin bir geminin dost düşman amaçlarını öğrenmek veya iletişim kurmak için haberleşme odasına gitmelisin. Telsiz işaretini görüyor musun? Seç onu. Burada gördüğün yazılar üstte açık olan dört ana sınıftan gelen haberleri sıralar. Belirli bir yerden gelen haberler senin için önem taşıyorsa, onu kolay bulmak için diğerlerini kapa. Herhangi bir cisime kilitlendiysen ve onunla iletişim kurabiliyorsan altta seçeneklerin sıralanır. "Hail" her gemi ile iletişime geçmek için yapılır. "Surrender" düşmana teslim olmasını önerir. "Taunt" aşağılama ve alay etme amacıyla kullanılır. "Cease fire" ateşi kesin emridir. "Lower shields" kalkanları indirin emridir ki bu gemiye yanaşacağınız ve idaresini ele alacağınız anlamına gelir. Sizin iletişim kurma çabalarınıza cevap vermeyen cisimler genellikle düşmanca amaçlar gütmektedirler. Uzay Seyir Kanunlarında iletişim kurmadan ve niyet belirtmeden yapılan hareketler için ne olursa olsun "Düşmanca kabul edilme" yolu açılmıştır. Unutma, tek bir çözümden ziyade iyi veya daha iyi çözümleri düşünerek hareket etmelisin. Silahlara son çözüm olarak başvur. Bunu yaptığında da yaptığına değmeli. Sağlam cam çerçeve kalmasın.

Çok köşeli yıldız silah subayı masanı gösterir. Burada yapacağın fazla bir şey yok. En önemli özelliği silahlarını tahrip veya etkisizleştirme düzeyinde kullanmanı sağlayan büyük düğmesi. Yarım yıldız etkisizleştiricidir. Silahlarını ve kullanım şekillerini ortadaki panodan ayarlarsın. Bu yüzden burayı boş ver. Bilmediğin



yerleri de kurcalama.
Kare kare olan yer küçük ölçekli haritadır. Küçük ölçekli bir harita, bir diğerinden uzak hedeflerin nerede olduklarını kavrayabilmen açısından çok faydalıdır. Buna zaman zaman başvurmak zorunda kalabilirsin. Yanyana iki gemi simgesi uçuş kolunu temsil eder. Burada eğer uçuş kolunda başka gemilerin varsa -kendi kullandığının haricinde- onların isimlerini görebilirsin. Küçük adam simgesi de seni temsil ediyor. Dikkat et, bu simge hangi geminin sırasındaysa o gemiyi kullanıyor durumdasın. Zaman zaman ışınlanarak diğer bir gemide idareyi ele alman gerekebilir. Bu durumda, küçük adam işaretini de kullanmayı istediğin geminin boş kutusuna gelecek şekilde tıklamalısın. Herhangi bir geminin ismini seçerek altta gördüğün altı emirden birini vermen mümkün. Bu işi dikkatlice mi, saldırganca mı yoksa çok saldırganca mı yapacağını da hemen yanındaki yıldızlardan ayarlayarak yapabilirsiniz.
Oyunda her şey saldırı demek değildir. Savunmanın da önemi büyüktür. Nasıl ki hızını arttırınca kalkanların zayıflıyor ve silahların zor doluyorsa, yavaşlayınca da tam tersi bir duruma denk gelirsin. Aynı zamanda eğer silahlarının bir kısmını düşmana ateşlemeyip savunma amaçlı kullanırsan da senin yararına olabilir. Bu simülatörü yapan kerizler, füzeatarlı gemileri -ve füzelerini- çok güçlü yapmışlar. Düşman füzeleri, sana doğru gelirken onları fazerlerinle vurabilirsin. Elbette ki düşman birden çoksa ve bunlar da pıtrak gibi füze fırlatıyorlarsa boşuna çabalama. Doğru savunma kısmına geç.
Savunma kısmını bir kalkan temsil eder. Bas bakayım. Hah, gördün mü seçenekleri? Neler var farklı olarak? Birincisi ve en önemlisi "nokta savunması". Bununla halen dolu olan fazerlerini, sana gelen füzeleri vurmak amacıyla gemi kendiliğinden ateşler. Diğeri de savunma amaçlı olarak traktör ışınlarının kaç tanesini kullanacağını belirttiğin seçenek. "Traktör ışını da ne oluyor?" diye soracaksın sanırım. Biraz sabredersen öğrenebilirsin.
Ortada durup duran gemi resmini ve üzerindeki bir sürü kutuyu gördün mü? İşte buradan herhangi bir kutunun üzerine basarsan hemen altındaki panoda görüntünün değiştiğini görebilirsin. Bu kutularda kullanabildiğin silahların var. Bu silahların yanıp sönmeye başlarlarsa hemen tamir olayına girmeli ve savaş esnasında da gerekli savunma önlemlerini almalısın. Yoksa o yanıp sönen kutular bir söner ve tam söner. Oyunu arada kaydetmediysen oyun da söner. Savaşın ortasında boşuna kaydetmeye çalışma. Bu işi, merkezden görev için ayrılmadan yapacaktın. Neyse, biz kutularımıza dönelim. Bu kısımda sağ üstte seçili olan silahın veya silahların ateş ederken gördükleri açıyı temsil eden yay, çemberin bir kısmını veya tamamını kaplamış olarak görünür. Alttaki çok yöne bakan yıldız silahlarının tamamını seçer. Birinci silahını seçtikten sonra klavyeden "shift"e basıp bir ikinciyi de seçebilirsin. Böylelikle silahlarının ikisini -veya bu işlemi devam ettirerek, ateşlemek istemediğin silahların haricinde hepsini- ateşleyebilirsin. Bu seçimine zaman zaman ulaşmak istiyorsan "ctrl"e basılı tutarak birden dörde kadar rakamlardan herhangi birine bas. Artık bu rakama basmanla o silah takımını faal hale getirirsin.
Bütün bunların solunda olan minik kutulara bak. Burada ilk gördüğün kalkan idaresi. Eğer bunu seçersen çıkan gemi resmine ve onu çevreleyen dilimlere dikkatini ver.
Eğer kalkanlarının şekli ve bu dilimler arasında bir benzerlik görebiliyorsan iş hemen hemen bitmiş demektir. Gemi resimciğine basarak bütün kalkan yönlerini birden seçmiş olursun.
Gördüğün gibi "raise" kaldır ve "lower" indir seçenekleri mevcut. Bir de "reinforce" ile fırsat buldukça güç yüklemesi sağlayabilirsin. Güç yüklemesi için röle çubuğunu gördün mü? Göremediysen unutturma da sana bir izin kağıdı yazayım. Gidip üssün doktoruna bir görün, sana gözlük versin.
Işık kulesine benzeyen kutuya bak. O ışık kulesi değil. Elektronik savaş kısmı. Seçince çıkan kutu kutu penselerden soldakiler ECM yani elektronik karşı önlem (electronic counter measures). Bunu sıfır ile altı düzeylerinde kullanabilir ve artan şiddetle birlikte düşman füzelerinin sana kilitlenmesini zorlaştırabilirsin. Sağdakiler ise ECCM yani "elektronik karşı önleme karşı önlem" (electronic counter counter measures). Bu da sana demin anlattığım numaranın aynını senin yememen için. Dikkat ettiysen (Umarım hala beni dinliyorsundur.) birinin şiddetini arttırman, diğerini düşürüyor. İkisinin de aynı anda en yüksek oldukları konum üçe üç konumudur. Maalesef!
Çizgili adam resimciği, ışınlama odasıdır. Burada ışınlamak istediğin şeyi yeşertip "energize" seçeneğini seç. Tabi, adamlarını uzay boşluğuna ışınlayamazsın. Bir hedef seçmen gerekir. "Hedefi nasıl seçiyorum?" deme, kötü olur. Daha hala hatırlamadıysan sekiz yüz altmış dokuz kelime önceki yıldız işaretine bir bak gel, hadi bekliyorum...Öğrendin mi nasıl oluyormuş?
Haliyle sen bu işleri yaparken, geminin enerjisini yedin bitirdin. Traktör ışınını nasıl kullanacağız? Tırtıklı çizgilerin olduğu kutucuk traktör ışını kullanma tablosunu açar. Kademelenmiş ışın şiddet ayarı ile birlikte "engage" yani çalıştır seçenekleri kabak gibi duruyor değil mi? Öyleyse bu konuda bana soru sorma. Gereksiz sorular sormaya devam edersen seni bir daha gemiye bindirmem, haberin olsun. Traktör ışını "hold" konumundayken bir hedefe karşı kement gibi kullanır, "repel" konumundayken o cismi yaklaşmaması için tutarsın.
Geldik anlamsız, düdük resimli kutucuğa. İşte burada gördüğün minik şeyler mekiklerin. Savaşçı, keşif ve hafif mekiklerini görebiliyor musun? Birini seçip "launch" diyebilir, görmüş olduğun emirleri (Saldır, savun...) uzaya bıraktığın mekiklere verebilirsin. Mekikler pek bir işe yaramıyor; ama zor durumda kalınca kullanmaktan çekinme.

Benden bu kadar. Umarım sana anlattığım şeyleri dikkatlice okumuşsundur. Boşuna imtihan filan yapmıyorum. Uçuş diplomanı çıkışta kantinden almayı unutma."

KAPANIŞ

Ümid ediyorum lanet komutan Zartlox canınızı sıkmamıştır. Kendisi bir parça hırttır; ama dediklerini dinlemekte de yarar var. Sonuç olarak, bu oyun gösterdiği çapın üstünde bir oyun. Zorluk derecesi iyi ayarlanmış. Renkli ve heyecanlı. Önemli görevler farklı tarafları seçince değişiyor. Farklı tarafları seçerek oynarsanız da kolayca sıkılmayacağınızı tahmin ediyorum. En iyi dileklerimle...

1 CD

FİRMA: Interplay
TÜR: Strateji
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 250 Mb HD/ Win95-98

Ben kaptan Picard! Bu oyunu Alesta Bilgisayardan almanızı emrediyorum. Tel: 0212 261 76 89. Hakan ile Salihe söyleyin benim gönderdiğimi. Para almasınlar

% 85

legacy of kain
soul reaver

Yazar yatağında bilinçsiz, huzursuzca dönüp durmaktadır; anlamsız kelimeler dudaklarında terennüm edilmektedir...-

"...CD-ROM sürücüme Compact Disc'imi taktım ve bu yeni oyunu oynamaya başladım. 'Allah belanı versin dostum, ha!' diye bir çığlık attım ve monitörüme dizimi geçirdim. İşte, Soul Reaver bu kadar güzel bir oyun. Sorusu olan? Sonra underlinglerimin saat başı önüme getirdikleri raporlarıma baktım ve bir de ne göreyim? Aman Allahım! Yazdığım yazıyı daha save edemeden on bin kişi okumuş! İnanamıyorum! İşte, bizim farkımız da bu sanırım. Hedehodomaster, lütfen gelip şu yazıyı upload eder misin? Zira binlerce okuyucumuz bizleri bekliyor... bekliyor... bekliyor..."

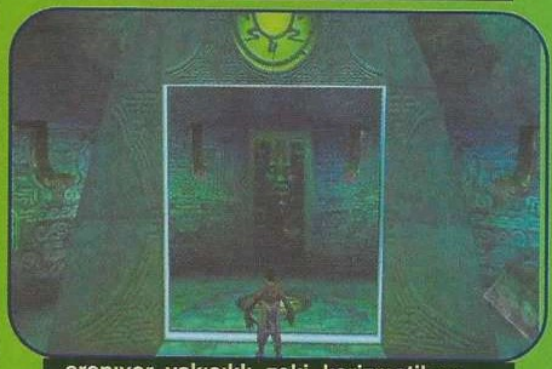
Woah (Amerikan uykudan uyanma efekti)!. O ne karabasandı bea??!! Gerçekten böyle şeylerin yazıldığını ve bu yazılanların okunduğunu düşünemiyorum. Belki de böyle şeylerin düşünülebileceğini düşünenler olabileceğini varsayarak en iyisi susmak, diyorum.

Zebani efendinin elinden Legacy of Kain: Soul Reaver'ı aldığımda burnumun manevra kabiliyetinin ne kadar fazla olduğunu keşfetmiştim. Fakat endişelerimin yersiz olduğunu (dolayısıyla burnumun yaptığı hareketin gereksizliğini) oyunu oynadıkça anladım. "Nedir bu durmadan geyik Tomb Raider clone'ları" diye sayıp sövmeyi düşünürken bir anda kendimi "ohaaa, yeehaa, obaaa, obua (sanatsal yazar eheh)" edaları ve de nidaları arasında bulu verdim.

Abi (varsa "abla" deyip kız okurla tanışma tribi falan... ıyk ehe...), oyun çok GÜZEL! Harbiden, kelimenin tam anlamıyla, güzel. Ben, bir oyunda, bu kadar güzel ve

Can KANTARCI
can@gsmnet.com

Bu resim altı yazılarını yazacak bir eleman



...aranıyor. yakışıklı, zeki, karizmatik ve...

benim saldırılarıma katlanacak biri...

Büyülü, gizemli, garip ürkütен bir macera

kaliteli olup da bir o kadar da hızlı ve akıcı olan grafik görmedim şimdiye kadar. Bütün bu olumlu tepkileri göz önüne alarak açıklamamızın derinliklerine inelim.

Son zamanlarda çok moda olan anti-kahraman olayı Soul Reaver'da da hemen göze çarpıyor. Biz Raziel adında bir vampirimsiyiz. "Bu nasıl oluyor a yazar?" derseniz, cevabım şöyle olacaktır:

Dünyada, her zaman, vampir filmlerinin sonunda olan (istisna var, tamam atlamayın) mutlu olaylar olmamış, vampirler AT'ye alınmamış Türk edasıyla bastıra bastıra gelip, her tarafı ele geçirmişlerdir. Kain adında bir vampir, vanpir misali, başa geçmiştir (carno ;)). Alemin kralıdır yani... öyle düşünün. Raziel efendi de bunun en yakın altı adamından biridir. Gel zaman, git zaman Raziel bu hükümdarlık triplerine dayanamamış ve bunalıma girmiştir. Vampirlerin durmadan kazandıkları evrimsel üstünlükler de ona ilginç gelmemeye başlamıştır. Kain'den sonra bu üstünlüklerde en üstün (ehu) hale gelmesine rağmen (kanatları bile vardır abinin) tık yoktur Raziel'da. Hede hodo hede hodo. Kain onu cezalandırmaya karar vermiş ve vampirler için inanılmaz boyutlarda bir işkence demek olan Kayıp Ruhların Şelalesi'nden aşağı fırlatmıştır. Raziel dayanılmaz acılar çekmiştir, bu dibe doğru düşüş boyunca. Fakat bir ses duyar. Bu Elder'ların sesidir. Onun yaşamını sona erdirmemişlerdir bu yüce tanrılar. Ancak bir şartla: Dünyadan bu vampir ucubiklerini temizlemesi gerekmektedir. Böylece Raziel Kain'den intikamını alabilmek için de fırsat bulacaktır. Böylece ne biçim bir insan (?!) olduğumuz hakkında genel bir fikriniz oldu sanırım.

Oyun, Tomb Raider tarzında oynanıyor yine. Fakat yönlendirmede birkaç farklılık var ki, birkaç denemeden sonra hemen alışırsınız. Başladığımız yer bir Spectral World. Yani hayaletimsi bir ülkemsi. Belirli portal'lar aracılığıyla Material World'e geçiş yapıyoruz. Yani maddemsi ülkemsi. Spectral için ayrı, Material için ayrı gücümüz var. Şöyle ki, maddemsiye geçiş yapabilmek için hayaletimsi gücümüzün tam olması lazım. Fakat tersi geçerli değil. Niye, diye sormak anlamsız olur heralde. Spectral'da maddesel şeylere herhangi bir şekilde etki edemiyoruz (kapıları açmak, bir maddeyi almak gibi). Material'da bunlara etki edebiliyorken, bir vampir için "ölüm" demek olan suya girdiğimizde tekrar hayaletimsiye dönüyoruz. Fakat ölmüyoruz. Oyunda "ölüm" diye bir kavram yok. Çünkü artık insan da değiliz, vampir de... Hayaletimsi veya maddemsi gücümüz bittiğinde tekrar spectral'a dönüyoruz.

Bir de, oyuna ismini veren soul reaving olayına değinmek gerek. Spectral veya Material dünyalarda öldürdüğümüz insan veya yaratıkların ruh güçlerini emerek güç topluyoruz. Bunu yapmak için, soul reaving için belirlediğiniz tuşu basılı tutmak yeterli. Alıştıkça otomatik olarak yapar hale geliyorsunuz zaten. Çok ilginç bir fikir bence. Oyun bu özellik olmasa, sanırım, güzelliğinden bayağı bir şey kaybedermiş. Öldürme deyince, bu oyunda öldürme farklı bir kavram. Sonuçta bir vampiri doğal yollardan öldüremezsiniz. Bu yüzden karşınıza çıkan düşmanlarla uğraşırken onları ya bir kazığa oturtacak, ya bir meşaleyle yakacak ya da bir mızraktan geçireceksiniz (tercihen gümüş, ehe). Soul Reaver'ın getirdiği başka bir hoşluk da (ne salak sıfatlar kullanıyorum değil mi?) dövüş kısmı. Hem çok basit, hem de çok zevkli karşınızdakinin ağzını burnunu dağıtmak. Mesela bir zombie'yi öldüreceksiniz diyelim: Ona bir süre Allah yarattı (hiho) demeden geçirmeniz gerekiyor. Kıvama geldiğini anlamak için elemanın üzerindeki kan miktarına bakmalısınız. Baktınız zombie'miz hafif duraladı, F tuşuna basıp (bende grabbing için bu, default) adamı kucaklıyoruz ve en yakın kazığa doğru fırlatıyoruz. Arghh! Uzun zamandan beri böyle vahşice bir zevk almamıştım bir oyunda adam öldürürken. Kesin bir kere denemeniz lazım. Bu kazığa oturtma olayları karşınıza çıkacak insanlar için geçerli değil. Garip adamlar hemen ölü veriyorlar.

Oyunda bölüm geçme, diye bir olay yok. Bütün oyunu tek bir bölüm olarak düşünün. Belirli noktalarda –checkpoint, diyeceğim; dayak yiyeceğim- yine bir çeşit portal'lar var ve oyunu save ettiğimiz yerlere buralardan geliyoruz. Yani load ederken en son hangi portal'a gelmişseniz oraya gidebiliyorsunuz. Benim ilk başta kafamı karıştıran bir noktaydı; o yüzden açıklayan bir insan olmak istedim. Hafif karışık yapmışlar burayı, pek sevmedim. Soul Reaver'da gördüğüm tek eksi diyebilirim.

Etkileşim, denilen faktörü de oyunda fazlasıyla kullanmışlar. Etrafta gördüğünüz meşaleleri, taşları, sopaları veya ne bileyim mızrakları (kargı da olabilir) silah olarak kullanabilirsiniz. Bazı yerlerde yükseklik yüzünden takıldığınız olacak. Yine burada da etkileşim devreye giriyor ve üstün gücümüzü kullanarak o yerin altına çektiğimiz büyük bir obje (örnek: kolimsi) sayesinde hoplaya zıplaya aşıyoruz engelleri. Tabi her yerde bu zıplama ayakları da yemeyebiliyor. Şimdi de size tek gereken bir çift kanat (Amerikan reklamları gibi oldu bea!). Bu hasar görmüş kanatlar uçmamıza imkan vermese de "süzülmemize" çok iyi bir şekilde olanak tanımakta. "Nasıl oluyor bu?" dediğinizde, zıplama tuşuna basmanızı, bastıktan hemen sonra da tekrar basıp, basılı tutmanızı salık vereceğim.

Grafikler için bir sürü laf ettim; ama seslere değinmeyi unuttum. Size uzun uzadıya şöyleydi böyleydi diye anlatmayacağım; ama grafik için ne dediysem sesler için de aynı olumlu sözler geçerli. Bu dediklerimin doğruluğunu, oyunun baş demosunda aşağıya atıldığınız şelaleye tekrar geldiğinizde anlayacaksınız ;). Ben bir ara su sesinin gerçekçiliğinden havasız kalır gibi oldum resmen ya... Siz ne kadar etkilenirsiniz bilmem yine de...

Ön yargılarımın aksine, Legacy of Kain: Soul Reaver çok kaliteli ve çok iyi bir oyun. Bütün oyun ögeleri eşit derecede dağıtılmış ve birbiriyle uyumlu kullanılmış. İnsanı hiçbir zaman sıkmıyor. Konfigürasyon olarak da çok güçlü bir bilgisayar istemediğinden, bu oyunu kesinlikle arşivinizde bulundurun. Çok klasik olacak belki ama cidden "pişman olmayacaksınız".

Son olarak kısa bir reklamsı yapmak gelir içimden. . Internet bağlantınız var ise, bir kere bakın. Başka bir söze gerek yok. Görüşmek üzere...

"Ne ölümden korkmak ayıp, ne de düşünmek ölümü..."

1 CD

FİRMA: Eidos
TÜR: Action
SİSTEM: P133 (or faster) 32 Mb Ram/ Win 95-98/ 3D Accelerator

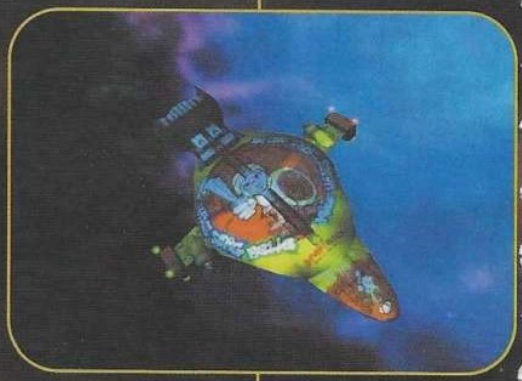
Şahane bir atmosfer. Bu oyunu alacaksanız eğer hiç tereddüt etmeden Alesta Bilgisayardan, hem de Tel: 0212 261 76 89 no'lu telefon'dan almalısınız (bi gariplik var)

% 90

"özgürlük uyanık insanların rüyasıdır"

independence war

Levent GÖÇER
lgocer@kamernet.com



Bağımsızlık savaşı oyunu (Independence War-Deluxe Edition), ilk andaki intibamın aksine hoş bir oyun çıktı. Bana eski günlerdeki Elite isimli bir C64 oyununu hatırlattı. Görünüm ve özellikler olarak ondan çok daha güzel bir oyun; ama konusu ve akıcılığı hususunda büyük eksileri var.

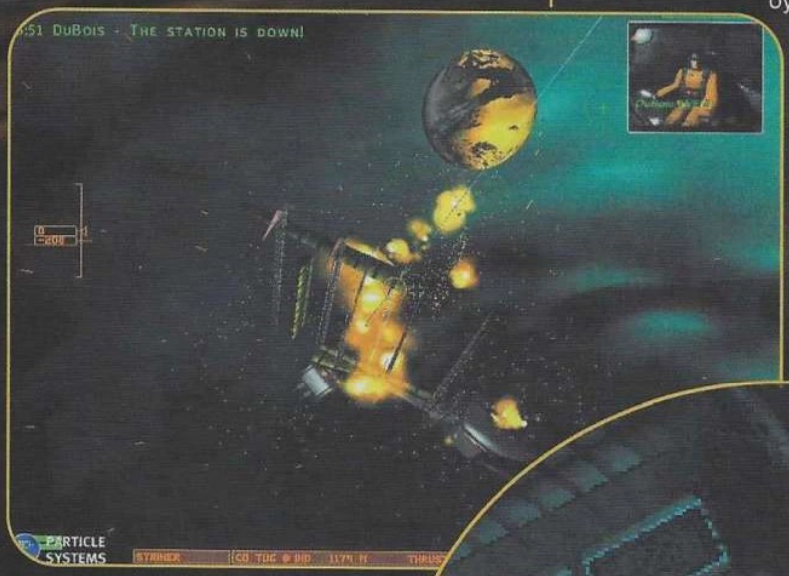
Konu, çok basit. Amerika'nın Büyük Britanya'ya karşı verdiği bağımsızlık savaşını, bu kez uzayda görüyoruz. Çok bildik konular. Hiç özgün olmayan senaryoları var. Ayrıca olayların gelişimi çok doğrusal. Hemen hemen her şey, aynı yerinde başlıyor ve olayların akışında büyük bir değişiklik yok. Kullandığınız uzay gemisi, başlangıçtaki giriş kısmında ele geçirilen gemiden başkası değil. Ancak bütün bu olumsuzluklara rağmen; bu uzay gemisi ile uçuş yapmak çok zevkli. Size verilen görevleri iyi dinleyin. Ne olduğunu unutursanız "**OBJ**" seçeneğine tıklayarak sıradaki yapılması gereken şeyi öğrenebilirsiniz. Bunu zaman zaman yapmalısınız; çünkü bazen küçük ara görevler ekleniyor.

Bağımsızlıklarını kazanmak için savaşan uzaydaki kolonicilerden bir tayfa, peşlerindeki bir imparatorluk gemisinden kaçarken hasar alır. Gemidekiler gizlenerek, askerlerin kendi gemilerine girmesini beklerler ve onlar da kendilerini yakalayan geminin içine girerler. Her nasıl yapıyorlar ise bunu (Bana pek mantıklı gelmedi.) gemiyi diğerinden ayırıp askerler kendi hasarlı gemilerinin içindeyken kaçıyorlar. Artık yeni ve çok güçlü bir uzay gemileri vardır.

Oyun çok zor. Tamam, sahip olduğunuz gemi çok güçlü ve hızlı. Ama zaten karşı

konuşmaları ve bastıkları karıştırıcıların sesleri o kadar hoş ki, gerçekten yakınlarda bir telsiz var sanırsınız.

Oyuna başladığınızda dört tane dönüp duran şey ekrana atlıyor. Bunlardan sol üstteki, size esas lazım olan şey. Buna tıklayıp isminizi yazın (Niye yazıyorsak ismimizi, nasıl olsa bilgisayar bize hala Mr. Bilmem kim diye senaryodaki isimle hitab ediyor.), "arcade" veya "simulation" seçeneklerinden birini seçin (Sonuç yine pek farketmeyecek.). Karşınıza gelen ekrana bir süre hayran hayran baktıktan sonra seçebileceğiniz (Daha doğrusunda seçince bir şey olabilecek.) tek seçenek olan "göreve başla"yı seçin. Ha bu arada, eğer başka bir isimle oynamak istiyorsanız (Niyeyse?) veya bir arkadaşınız da bu oyunu oynamak istiyorsa (Bak bak!) isminizi yazdığınız toplu tabancanın topu gibi olan şeyin üstüne veya altına tıklayın. Böylelikle bu şeyi döndürür ve boş haneleri görürsünüz.



Gelelim idarelere... Sağ eliniz ile sayısal tuşları kullanmaya alışıksanız çok sevinebilirsiniz. **8** aşağı doğru, **2** yukarı doğru, **3** sağa, **1** sola doğru dönme. **3** ve **1** ile yapacağınız dönüşler biraz yavaş oluyor. Bu yüzden atmosfer koşullarında uçan uçaklar gibi -bildiğimiz uçak yani- **6** ile sağa, **4** ile sola dönerek yatmamız mümkün. Bu daha hızlı oluyor ama uzay gemisi benzetme oyunlarına alışık değilseniz, gemiyle birlikte gözünüz de bir süre sonra dönmeye başlayabilir.

"**M**" ile radar konumunu değiştirebilirsiniz. Uzaydaki gemileri (vessels) gören konum, uzaydaki varış noktalarını (waypoints) gören konum vs.

"**N**" ile uçuş şeklinizi değiştirirsiniz. Serbest uçuşta "**+**" ve "**-**" ile 'hızlan' ve 'yavaşla' emirleri verirken; "**A**" ile ara gazı verir, "**Z**" ile hafif fren yaparsınız. Diğer konumda "**A**" ya bastıkça doğrudan hızınızı arttırır, "**Z**" ile doğrudan yavaşlarsınız.

"**L**" ile yüksek sürat uçuşuna geçersiniz. Buna basınca şiddetli bir gürültü duyarsınız ve hız göstergesi değişir. Dikkat ettiyseniz bunun bir geri vitesi yok. "**+**" ve "**-**" işaretleri ile hızınızı arttırır veya düşürürsünüz. Bu konumda çıktığınız süratler çok yüksek olduğu için gittiğiniz mesafenin kısa olması halinde hızla varmak istediğiniz noktayı geçebilirsiniz. Bu yüzden aradaki mesafeyi gözleyin. Azaldıkça hızınızı kesin. Yaklaşınca da -100-150 birim ve altı- tekrar **L**' ye basarak hızlı uçuştan çıkın.

tarafta bu gemilerden onlarca var. Her görevde beşer altışar karşı tarafın gemilerini yok etmemiz bekleniyorsa bu gülünç. Zaten ilk görevde karşıma ikişerli çıkan dört korsan gemisini ve bunun üzerine gelen altı imparatorluk gemisini (Onların gemileri de benimkindendi.) yok ettim. Tam görev bitti, derken kafileyle bir ışınlandık. Aaa! O da ne? Teker teker ışınlanan yaklaşık dört tane düşman gemisi. Tamam, aynı gemilerden teke tek karşılaşmaya varım. Hatta o kadar iyi kullanıyorum ki bu mereti (öhöm!), tek başıma ikisini bile haklıyorum. Ama dörde karşı bir de çok insafsızca bir karşılaşma. Hadi uğraştık onları da yendik. E be kardeşim, bu neticede bir oyun. Kendimizi zaten kasıyoruz gün boyu. Akşam evde hem eğlenelim hem dinlenelim diye yapılan oyun, bu kadar zor olmaz ki! Her şeye rağmen oyun zevkli sayılır. Arada geçen konuşmalar filan etkileyici. Hele araya karışan telsiz

Silme tuşu (**backspace**) silah olarak güdümlü füzeleri seçer. "**T**" ile hedef değiştirirsiniz. Boşluk çubuğu ile (**spacebar**) ateşlersiniz. Sayısal tuşlardaki "**Del**" ile metal talaşı atarak düşman füzelerinin yönünü de saptırabilirsiniz. Giriş tuşu (**Enter**) partikül ışın toplarını (PBCs) "seri-hafif" ve "yavaş-güçlü" konumlarında değiştirir. Ateşleme şekli yine aynı; ancak geminin burnu hedefi göstermeli. Böylece daha isabetli atışlar yapabilirsiniz.

Sayısal tuşlardaki "**Ins**" kısa süreli çalışan kalkanları açar. "**X**" tuşu ise burun istikametinde mercekler ile oynayarak görüntüyü yakınlaştırır. "**F1**"-"**F4**" arası geminin değişik merkezlerine gidip gelmenizi sağlar. İlki komutan panosu. Buradan ana merkezlere gidiş sağlayan bir ilave sütun var. Sağda kısaltmaları gördünüz mü? İşte orada. Sol düğme ile tıklayın ve gidin. İkincisi garip bir pencereye açılıyor. Burası sanırım sürücü mevkii (cockpit). Burada uçuşla ilgili komutların üzerine tıklanarak seçilebilecek simgeli kutuları da var. Üçüncüsü de galiba radarcının masası. Buradaki kıvır zıvırlar bu türden nesnelere benziyor. Son olarak da tamirat masası. Burada yapabileceğiniz bir şey yok.

Ben şahsen geminin harab olmuş parçalarının tamirini bön bön seyretmekten başka bir şey yapmadım. Oyundan çıkmak için "**Shift-Q**" yapmalısınız.

Benden bu kadar... Eğer bu tür oyunların meraklısı iseniz alıp oynamaya değer bulabilirsiniz. Tavsiyem mümkünse bir tanıtımını (demo) bulup incelemeniz. Hoşçakalın.

"Çok bildik konular. Hiç özgün olmayan senaryoları var. Ayrıca olayların gelişimi çok doğrusal"

Gameshow prodüksiyondan süper bir felsefi gerilim

DERİNLİK SARHOŞLUĞU

Varlık kavramı ve sorunsalı

- Omay sence varlık kavramı sadece canlılara ait bir özellik midir?
- Varlığın sırları saklı senden benden
  Bir düğüm ki ne sen çözebilirsin ne ben
  Bizimki perde arkasında dedikodu
  Bir indi mi perde ne sen kalırsın ne ben
- Aa, psikopat mısın olm sen?

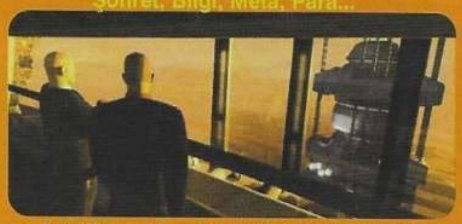
Bilgi kuramı ve Hegel

- Peki Omay şair-filozofsun anladık ama söyler misin bana şu son günlerde bilgi kuramında ki sıkışıp kalmanın nedenlerini. Hegel olaya son noktayı koymamış mıydı?
- Dedim artık bilgiden yana eksiğim yok
  Her sırrına şu dünyanın ermişim az çok
  Derken aklım geldi başıma bir de baktım
  Ömrüm gelip geçmiş hiçbir şey bildiğim yok
- Ne dünyası olm uzaydayız!

ölüm ve Kainat

- Omay bugün (bugün?) çok gıcıksın. ama yinede seni severim. Biraz sonra çıkacak savaşta ölecek miyiz sence? Topraktan gelip, kainata gidiyoruz ne dersin?
- Niceleri geldi neler istediler
  Sonunda dünyayı bırakıp gittiler
  Sen hiç gitmeyecek gibisin değil mi
  İnan o gidenler de hep senin gibiydiler
- Bana mı dedin!!

Şöhret, Bilgi, Meta, Para...



- Peki Zebani ben sana bişey soracağım: Niçin burdayız? Ne arıyoruz? Şöhret mi? Bilgi mi? Meta veya Para mı?
- Gemiler çizer rota
  Bakma sen motora, bota
  Eline para geçiyor
  Alacaksın bir Toyota
- Entellektüel açıdan acınacak bir durumdasın
- He he!

1 CD

FİRMA: Infogrames
TÜR: Strateji
SİSTEM: P166 32 Mb Ram/ 200 Mb HD/ Win 95-98

Fena değil. Bir süre oyalar. Ama siz fazla oyalanmadan Alesta Bilgisayar (0212) 261 76 89 no'lu telefonu bir arayın. Neden mi? Ayol kaç kere söyliycem!

% 75

PENCOM BİLGİSAYAR

VİŞNE SOKAK 25/A PENDİK / İSTANBUL
TEL : 0.216.491 4404
FAX: 0.216.375 3614

Mikroişlemciler	
Intel Celeron 333 Soket	82
Intel Celeron 400 Soket	89
Intel Celeron 433 Soket	112
Intel Celeron 466 Soket	130
Intel Pentium (2) 350	172
Intel Pentium (2) 400	180
Intel Pentium (3) 450	210
Intel Pentium (3) 500	288
Intel Pentium (3) 550	535
Intel Pentium (3) 600	745

Bellek	
32 mb sdram	75
64 mb sdram	130

Ekran Kartları	
4 mb agp	21
8 mb Intel i740 agp	39
8 mb Savage tv out	41
AGP-V3200 V. Banshee	99
Voodoo3 3000 16 mb FX	133
32 mb Savage 4 :	85

Klavyeler	
Türkçe Q Ps2/Normal	6
Türkçe F Ps2/Normal	10

Floppy	
1.44 Fdd Mitsubishi/Mitsumi	13

Mouse	
Oem ps/s / seri mouse	3
A4 tech Internet mouse ps2	6
A4 tech Internet mouse seri	6
4D+ A4 tech Winbest	12

Faks / Modem	
Motorola 56K int. Pcı	20
Inca 56K int Pcı	30
Apache 56K int. Pcı	44
Aztech 56K ext	65
U.S.Roborics 56K int. Pcı	49
U.S.Roborics 56K ext. Pcı	93

Anakartlar	
Tomato BX atx slot	77
Abit LI6 atx slot/soket	52
Abit Bh6 BX atx slot	88
Abit Bx20 atx slot	85
Gigabyte BX/2000	111
Gigabyte GA-6BXC	91
Asus Bx99 atx slot	102
Asus P2B BX atx slot	123
Asus P3BF BX atx slot	131

Sabit Diskler	
1.6/1.7 Gb HDD	72
2.1 Gb HDD	75
2.5 Gb HDD	79
4.3 Gb Seagate	91
6.4 Gb Quantum	109
8.4 Gb Maxtor	119
8.4 Gb Seagate	117
8.4 Gb WesternDig.	137
13 Gb Quantum	159

Ses Kartları	
16 Bit Crystal	9
Creative awe 64 Pcı	27
Creative 128 Vibra	27
Creative 128 4 çıkışlı	42

Tarayıcılar	
Mustek Scan Express 6000 P	52
Mustek Scan Express 6000 SP	79
Mustek Scan Express 1200 CD	78

Televizyon Kartları	
Fly Tv2 Uz. Kum.	55
Aver Tv+Radyo	92
Datron Tv Tuner Bt878	54

Kasalar	
Mini Tower	17
Midi Tower ATX	25
Asus T-5	89

CD Rom / DVD Rom	
40X Goldstar	44
44X Delta	44
48X Goldstar	48
48X Creative	52
Pioneer 6X DVD	130
Creative 5X DVD	92
Toshiba 6X DVD	106

14" Monitörler	
Vestel 14" 1024x768	105
Philips 14" 1024x768	119
Hyundai 5450	117

15"Monitörler	
Philips 105E	151
Hyundai S560	150
Nokia 449 Xa	249

17" Monitörler	
Vestel 17"	215
Hyundai 7770 C	269
Philips 107C	299

Yazılım	
Win98 TRK/İNG.	89
Office 97 Standart	495
Office 2000 Std.	499
Office 2000 Pro	599
Pro-Stars iCafé v1.1	400

Fiyatlara KDV dahil değildir
Türkiye'nin Her yerine
Kargo ile gönderilir.

Banka Hesap Numaraları
Türk Lirası İş Bankası Pendik Şubesi Hes.No.: 811308
Dolar Garanti Bankası Pendik Şubesi Hes.No.: 9007564-9
Dolar Interbank Göztepe Şubesi Hes.No.: 285888- 359

Pro-Stars iCafé v1.1 Internet Café Otomasyon Sistemi
Kasa, Stok, Abone İşlemleri, Kullanıcı Yetkilendirme, Müşteri Sipariş Takibi ve birçok işlem Internet Caféler için en mükemmel şekilde tasarlandı. Bilgi için lütfen arayınız.

PENDİK'TE INTERNET ÜSSÜ

PENCOM INTERNET Café
17" MONITORLÜ 3D KARTLI 64 Mb Ram'li INTERNET KAMERALI
BİLGİSAYARLARI İLE HİZMETİNİZDEDİR.
Batı Mah. Vişne sk. No: 18 / C PENDİK - İSTANBUL

PRO-STARS SOFTWARE

Pencom Bilgisayar
PRO-STARS SOFTWARE
Yetkili Satıcısıdır.

3D combat'lar son derece zevkli olmakla beraber hızlı ve akıcı. Sol resimde görmüş olduğunuz gibi (aslında hareket ediyoruz da siz görmüyorsunuz. Motion Blur koymayı unutmuşum!!)

Oyunda birçok efekt var. Solda ki resimde aslında ateş etmiyoruz (ben ekledim he he!!)

Rainbow Six'in yaratıcılarından yine güzel bir oyun

Force

savaşın kendisi kadar gerçekçi

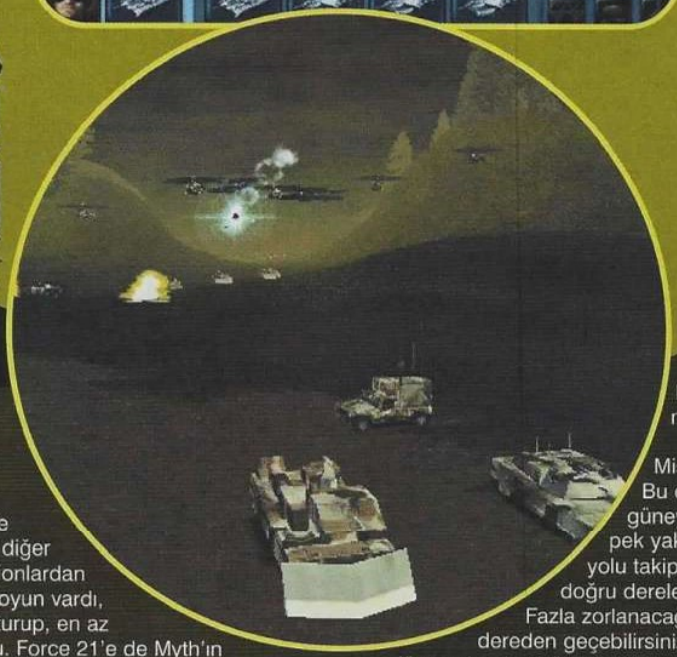
Tuğhan ARSLAN
tarslan@kamernet.com

İkinci dünya savaşı konulu kaç oyun yada kaç film yapıldı tahmin edebilir misiniz? Hayır, istatistik falan vermeyeceğim,(Konuyu bağlayışımı izleyin şimdi.) öylesine sordum. Yani diyeceğim şu: insanlar (Bana bakmayın öyle, ben fareyim.) kendi yaptıkları en kötü şeylerden, milyonlarca askerin öldüğü savaşlardan bile para kazanmasını biliyorlar(O filmleri bedava seyretmediniz ya?). WWII uçak maketleri, bardak altlıkları(?), mouse padleri gibi yan ürünleri hiç saymıyorum bile. Bakın saydım mı? Hayır. Bu işten en çok yararlananlardan biride oyun firmaları sanırım. Yani sıradan bir Beat-Em-Up oyunu için bile kırk dereden su getirerek (...ve intikam almak için turnuvaya katılır...) onca konu bulabilen firmalar için 2. Dünya Savaşı, özelliklede strateji oyunları için, bulunmaz bir fırsat. Konu hazır zaten, yapılacak tek şey işe biraz atraksiyon katmak (Savaş sırasında dünyaya göktaşı düşer ve yayılan radyasyonda Hitler bir dinoz... Neyse). Ee, iş atraksiyona kalınca da ortaya değişik oyunlar çıktı. Aslında bunun öyle pekte kötü bir yanı yok, bu sayede pek çok iyi oyun gördük (Commandos mesela). Ancak firmalar artık İkinci Dünya Savaşı konulu oyun yapmaktan, Nazi bayrağı çizmekten sıkılmış olacaklar ki değişik savaş teorileri üretmeye başladılar. Mesela Force 21'de bu tür bir teoriden çıkmış olsa gerek; çünkü bu sefer oyun Üçüncü Dünya Savaşında geçiyor (Deme!). Bildiğim kadarıyla -ki bilirim- 3. Dünya Savaşı henüz çıkmadı. Bilmiyorum (Hem biliyorum hem bilmiyorum (Bu tür ikilemler yaratıp okuyucunun kafasını karıştırıyorum ki ileride kötü esprilere bile gülün diye)) yani belki GameShow kapandığı sırada çıkmıştır da haberim olmamıştır (Overdose'da yazmadı ya...), o yüzden pek iddia etmeyeceğim (Bu arada sevgili Sazan kardeşlerden 3.DS'nın çıkıp çıkmadığı hakkında aydınlatıcı E-Mailler bekliyorum ehehehe.). Neyse, Force 21'i, şu çoğumuzun ayıla bayıla oynadığı Rainbow Six'in yaratıcıları, Red Storm yapmış. Türü tahmin edebileceğiniz gibi Platform (Aha, şimdiden dağıttık.). Aslında Real-Time-Tactical-Strategy-Simulation da denebilir. Bakın, dedim bile. Oyun 2015 yılında geçiyor; ancak öyle uzay çağı teknolojisi araçları Cyborgler falan beklemeyin. Aslında 2015 diye özellikle belirtmeseler 13 Eylül 1999 sanabilirsiniz hani (Etrafta hala ağaç var yani eheh.). Bu arada oyuna geçmeden belirteyim: ben bu yazıyı yazarken 5.8 şiddetinde bir deprem daha olduğu için millet yusuf yusuf dışarılara fırladı. Ben ise görev aşkı ile istikrarlı bir şekilde hala Force 21'i yazıyorum. Eğer bu yazıyı okuyorsanız hala yaşıyorum demektir. Ama yinede yazı her an yarıda kesilebilir; yani hazırlıklı olun, gerilimli bir şekilde okuyun.

Oyunda seçebileceğiniz iki ülke var: USA ve China. Yalnız şunu belirteyim eğer ki Çin'i seçerseniz oyunda geçen yazılar ve konuşmalar da Çince oluyor. Evet, öyle. İnanmadınız mı? Bende kendime inanmadım önemli değil; boş verin.

Real time savaşa katılın

Terrain'ler ustaca dizayn edilmiş. Gizli saklı birçok yerde düşman sizi "sobe"liyor (hatırladınız mı "sobe" yi?)



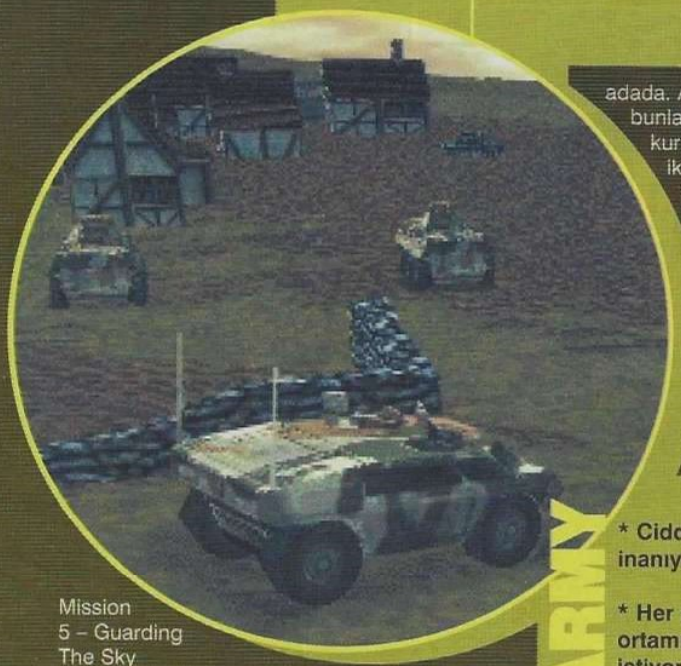
Amerika Rusya ile, Çin'e karşı müttefik olmuş ve oyunun büyük bölümü, savaşın ortasında ezilen Kazakistan'da geçiyor. Mekanlar orman, çöl, karlı dağlar gibi yerler; grafikleri de gayet güzel (Şehirde de geçebilirmiş.). Oyunun oynanış stili diğer Real-Time-Tactical-Strategy-Simulationlardan yani biraz farklı. Hani Myth diye bir oyun vardı, bilirsiniz. Elinize üç beş asker tutuşturup, en az kayıpla görevi bitirmeniz isteniyordu. Force 21'e de Myth'ın Metalik versiyonu, diyebiliriz. Oynanış ekranı 3D, kamerayı kaydırma olayı ise yok. Onun yerine Mouse'u ekranın kenarlarına (Kenar neresidir?) getirerek kamerayı çevirebiliyoruz. Bir Zoom-in Zoom-Out özelliği de eklemeyi bize çok görmüş acımasız Red Storm ekibi. Neyse ki üzerinde pek durmuyorum. Üniteler A grubu, B grubu, C grubu, D grubu (Bunu Z' ye kadar sürdürebilirim de bakmayın ben Red Storm kadar acımasız değilim.) olarak gruplandırılıyor. Oyunun ilk Brifing ekranından Setup'a girerek her gruba rütbeli biri atamalısınız. Eğer o atadığınız askerin birliği, görev sırasında tamamen ölürse K.I.A olur ve (Killed In Action) onu bir daha kullanamazsınız. Mantıklı olmuş burası, kutlarım. Oyunda bölümler arası geçiş için sağdaki alfabetik paneli kullanın, diyor oyun yetkilileri. Ama siz kıllık olsun diye yukarıdaki harita ekranından veya Space'e basarak çıkarttığınız Tactical Map'den de seçebilirsiniz. Oyun ekranına veya yukarıdaki Map'e sağ mouse tuşu ile clicklemek suretiyle (Ne diyorum ya...) de seçmiş olduğunuz birimlerinizi hareket ettirebilirsiniz. Üniteler genellikle tank gibi ağır, hantal araçlar olduğu için kontrolleri biraz zor; çünkü oyunun Pathfinding yani birimlerin tıkladığınız bölgeye giderken izleyecekleri rota sistemi gerçekten berbat. Özellikle hızlı davranmanız gereken yerlerde araçların birbirlerine takılıp dönmeleri çok sinir bozucu. Zaten sinirlerim bozuktu, iyice psikopat oldum, yazarken bile sinirlendim yani offf... Neyse Red Storm "dur" olabilir, makul karşılamak lazım. Rainbow Six'de de merdivenin ortasında takılı kalıp merdivenden çıkmamı engelleyen adamımı vurarak yere düşürdüğümü hatırlıyorum hehe. Araçlarımızın menzil içine, bir düşman askeri girdiğinde eğer yönü düşmana bakıyorsa ateş açıyor. Ayrıca bir düşman askerine sol tuş ile clickleyerek "İşte buna vurun!" diye ayrıyeten belirtebilirsiniz. Bir de dikkat edebileceğiniz gibi en alt sağ köşede bir pusula var. Doğrusu ben bunun süs olmadığını 7. Mission'dan hemen sonra, yani daha 8'e geçmemiştim hemen öğrendim. Allahtan çok dikkatli bir kişiliğe sahibim de onun araçların yönünü değiştirmeye yaradığını çaktım şıp, diye. Eğer bölükteki bir aracı ayrı bir gruba alıp Rambo gibi onunla, düşman sınırlarında, kahramanca savaşmak ya da "Eyvah enerjisi bitti bu adamın, bari kaçayım da ölmeyim." diyerek kaçmak isterseniz o ünitenin resmine basılı tutup sürükleyerek ayrı bir, mesela "P" grubuna atabilirsiniz. Onun dışında oynanış hakkında pek komplike bir bölüm olduğunu sanmıyorum (Yokda.). Artık her şeyi öğrendik. Dilerseniz, şimdi bu 15 Gıcık Mıssıonu USA tarafını seçtiğinizi varsayarak -tabii ki- birlikte taktiksel bir yaklaşımla irdeleyelim heh heh. Bakın, irdelemeye başladım bile...

Mission 1 – Without Warning
Çok kolay bir bölüm. Kontrollere alışmak için iyi bir fırsat. Bol bol kamerayı çevirip durun, gökyüzünün Textureını inceleyin (Gerekirse irdeleyin heheh.). Kısaca grafiklere iyice bir doyun yani. Amaç: ekranın en güneydoğusuna gitmek. Yavaş yavaş, pek maceraya girmeden dosdoğru çapraz aşağı inin. En son gideceğiniz yerin hemen önünde iki düşman roketatarı var. Yandaki tepeye ağır ağır tırmanarak üstten bombalayabilirsiniz. Onları halledince zaten mutlu son çok yakın.

Mission 2 – Holding The Line
Bu da kısmen kolay bir görev. Amaç: Çinlilerin güneydeki Kazak köyüne (Kare ile belirtilen yer.) pek yaklaştırmadan hepsini öldürmek. Öncelikle yolu takip ederek kuzeydekileri temizleyelim. Doğuya doğru derelerin arkasındaki Çin birliklerine dikkat edin. Fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. Tank ve Jeepleriniz ile dereden geçebilirsiniz. Yavaş, aheste aheste ilerleyerek TÜM düşmanları öldürün o kadar.

Mission 3 – Flight To Freedom
Hafiften kasan bir görev. Amaç: Kazakistan başkanı Sumitov'a yol boyunca eskortluk ederek, en batıdaki yolun sonuna sağ salim ulaştırmak. Yoldan dümdüz gitmeyi düşünmüyosunuz umarım. Çinliler yola pusu kurmuşlar ve A grubunda başkanı taşıyan BRDM-3'ün de zırhı yumurta kabuğu kıvamında. Savaşmakla bitecek gibi değiller. En iyi yol, konvoyun en arkasından, 50 metre geriden, başkanın aracını takip ettirmek. Rota olarak kenarlardan dolanın, yani ilk önce yukarı sonra sola, sonrada aşağı. En önden T-90 ve T-72 tanklarını yollayın (Zaten iki çeşit tank var ya neyse...), biraz savaşacaksınız o kadar –birazcık-. Başkanı belirtilen yere getirdiğinizde görev bitiyor.

Mission 4 – Birds in a Cage
Kasandra: bir görev daha. Amaç: Elimize "Aman kırılmasın!" diye tutuşturulan Hind helikopterlerini, aynı hizanın en altındaki belirtilen yere, oradaki koridoru kullanarak, sağ salim ulaştırmak. Ancak bu o kadar da kolay değil. Düşman uçaksavarları, tepelerde papatya gibi bitmiş. Hind helikopterlerinin de zırhları pek iyi değil, bir rokette patlıyor, canım. İlk yapmanız gereken, büyük bir hızla A ve C bölüklerini helikopterlerin olduğu bölgeye gönderin. Helikopterlerle pek oynaşmayın; çünkü düşman çok yakın. Bir süre sonra kuzeyden bir grup düşman saldıracak, iyi ki tankları oraya yollamışız. B grubu, oradaki arbedede harcanabilir, boşverin. Helikopterler hiç kımıldamasın, A ve C grubundaki tanklar ile yoldan giderek tepeye çıkın ve orada bitmiş papatyaları arkadan tek tek mıhlayın. Aynı şeyi diğer tepedeki papatyalara da uygulayın. Daha sonra helikopterlerinizle güvenli, huzurlu bir şekilde günbatımını sağınıza alarak belirtilen bölgeye gidin.



Mission 5 – Guarding The Sky
Bu görevde iki amacınız var. Birincisi ve en önemlisi, haritada belirtilen yerdeki uzay mekiğini korumak. Mekiğe hiç hasar gelmesin, mümkünse bir çizik bile olmasın yani. Öncelikle mekiğin yanına iki grup yollayın ki o bölgeyi korusunlar. Diğer iki birlikle de keşfe çıkın. Helikopterleri ise pek fazla savaşa sokmayın, onun yerine daha stratejik bölgelere gözcü olarak yerleştirmek daha iyi. Mekiği korumayı bırakıpda fazla açılmaya kalkmayın sakın. Düşman kuzey batıdan akın akın geliyor. Çok fazlalar; ancak biz de az değiliz hani heh heh. Tüm düşmanları temizleyin ve bu görevide başarıyla bitirin.

Mission 6 – Deep Ambush
Değişik bir görev. Amaç: Güneyden yol boyunca gelen düşman araçlarının, yolu geçmelerini yani yolun en kuzeyine ulaşmalarını engellemek. Bu Missionda, A birliğinde, iki mayıncınız var. Deploy Mine ikonu ile yola biraz mayın ekin. Başladığınız yerin hemen altında birkaç düşman birliği var, onlara dikkat edin. Allahtan düşman araçları sadece 25 tanecik. Geçilmeyecek bir görev değil, tüm düşmanları yiyin bitirin.

Mission 7 – Genghis' Shadow
Bzzz... Soğuk, karlı bir gün. Amaç: Ulaanbataar hava alanını düşman saldırılarından korumak. Bu bölümde dört Crusader'ınız var. Onları biraz geride tutun, direkt savaşa sokmayın, hiç işinize yaramaz. Sağdaki yeni beliren ikon ile Crusaderların bombalamasını istediğiniz bölgeyi seçin ve BOOOM! Düşmanın asıl hedefi hava alanını yok etmek ve gerçekten çok büyük bir ordu ile saldıracaklar. İlk saldırı güneyden geliyor, A grubu onları savuşturur. Daha sonra güneydoğudan ve kuzeybatıdan saldıracaklar. Ne pahasına olursa olsun hava alanını koruyun, biraz dişinizi sıkın ve bu görevi de bitirin.

Mission 8 – Cold War Graveyard
Rusya nükleer test alanındayız. Amaç: Buradaki düşmanların hepsini öldürmek. Ara, bul, öldür görevlerinden biri. Vereceğim hiçbir taktik yok. Düşmana pata küte dalın. Çok zevkli (Apache helikopterleriniz bile var.) ve bir o kadarda kolay bir Mission. Ben bu görevi, öyle dalgasına bir bakmak için oynarken, yanlışlıkla geçiverdim eheh. Pek zorlanacağınızı sanmıyorum.

Mission 9 – Advance And Link Up
Amacımız: Düşman birliklerini geri çekilmeleri için ikna etmek, eğer ikna olmazlarsa da olmalarına pişman etmek. Ben oynarken pek geri çekilmediler. Ya da benim gözümü kan bürüdüğü için hepsini katlettim. Bu arada belirteyim, bu Missionda bir keresinde tüm düşmanları patlatmama rağmen görev bitmemişti. Bugdur hoşgörün. A, B ve C grupları kuzeydoğuda; D, E, F, G grupları da kuzeybatıda adada. A grubunda iki Bridge-Layer var, bunların yardımı ile yakın yerlere köprü kurabilirsiniz. Bunun için köprü kurma ikonuna, ardındanda köprü kuracağınız yere tıklamalısınız. Aynı şekilde kurduğunuz köprüyü geri toplayabilirsiniz. Yolu takip edin ve önce batıya daha sonra da D, E, F, G gruplarının olduğu yere bir köprü kondurun (Köprülerden birini tekrar toplayın, ilerde lazım olacak.). Oradan ordularınızı toplayıp güneye inin ve diğer köprünün önündeki ve arkasındaki düşmanları temizleyin. Çarpışma sırasında köprü uçarsa problem değil; bir yenisini kondurun ve karşıya geçip sizi bekleyen düşmanlarla kaynaşın ve onların da işini bitirip bu görevi de bitirin.

Mission 10 – Return to Almaty
Bu haritayı hatırladınız mı? Bana biraz tanıdık geldi ya neyse... Amacınız yine karın deşmek. Sağ tarafta yeni bir jet ikonu dikkatinizi çekmiştir. Önce o ikona, daha sonrada düşmanların bol olduğu bir bölgeye clickleyin. Yaklaşık bir dakika içinde bir jet uçağı, o bölgeye estetik bir şekilde bomba yağdıracaktır. Yalnız bu güzellik altı adet ile sınırlı. Bu görevde, Apachelerinize güveneceksiniz. Düşman, güneyde yerleşmiş durumda. Yolu takip ederek saldırın ve onları

JOIN THE ARMY

*** Cidden adam olacağınıza inanıyorsanız...**

*** Her ne kadar savaş olmuyorsa da ortamın atmosferinde bulunmak istiyorsanız...**

*** Emir-komuta zincirinin bir parçası olmakta ısrarlıysanız...**

*** Sert ve kuralcı bir Militarizm kavramını, size karşı çıkanların tam beynine saplamak istiyorsanız (yani düşmanlara)...**

*** Silah tutmayı, nişan almayı ve ateş etmeyi düşlüyorsanız (sonra temizleyeceksiniz!)...**

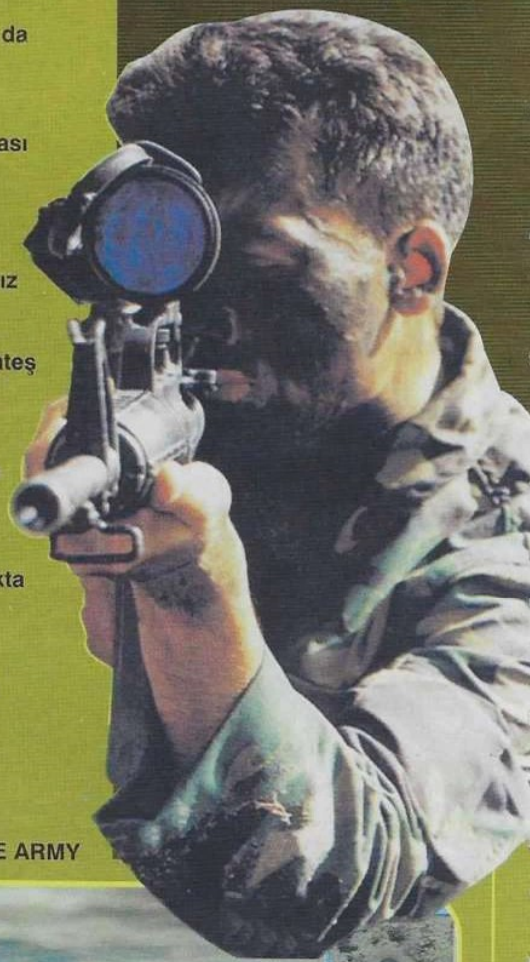
*** Keskin hiyerarşide bir parça da olsa yerinizin bulunmasını düşünüyorsanız...**

*** Tepeden tırnağa disiplinli olmakta kararlıysanız...**

*** Yaylalar, yaylalar türküsünü söyleceğinizi garanti ediyorsanız (söylemesseniz dayak var!)...**

*** Ve mutfakta patates soymak istiyorsanız (opsiyonel!)...**

Daha ne duruyorsunuz! JOIN THE ARMY



yerleştiği yerden KOPARTIN! Heh heh heh ...

Mission 11 – Popular Revolt
Taktiksel dalış bölümü. "O ne demek?" diye sormayın, bende bilmiyorum. Amacınız: En güneydeki birlikleri kurtarıp, bütün düşmanları temizlemek. Yalnız güneye biraz hızlı inmeniz daha iyi olur; çünkü kurtarmaya gittiğiniz birlikler, oraya vardığınızda eskisi kadar canlı olmayabilirler (Mission Failed!). Bu yüzden çabuk bir şekilde grubu toplayıp, yolu takip edin ve köprünün önünde bekleyen karşılama komitesini selamlayıp köprüyü geçin ve oradaki zavallıları kurtarın (Yanlarına gitmeniz yeterli.). Daha sonra orduyu toplayıp hep birlikte dosdoğru kuzeydoğu köşesine hücum edin. Bu bölümde elli sekiz düşman birimi patlatmalısınız, ve bunun neredeyse yarısı kuzeydoğuda sizi bekliyor. "Birlikten kuvvet doğar." sözünü unutmayın. Ordunuzu dağıtmayın, bir küme gibi olun, bu orduyu ve sizi kimse yenemez. Bakın görevi bitirdiniz bile. ;)

Çin ordusunun neredeyse yarısını yok etmek. Ordunuz iyi, sağlam. Üstelik üç jet bombardıman uçağınız da var. Yol boyunca kuzeye gidin, bir süre sonra büyük bir ordu ile çarpışacaksınız. Jetlerinizi düşmanın çok olduğu bölgelere yollayın. Tactical Map' den jetleri istediğiniz yere yollayabilirsiniz (Rastgele bir yere tıklayın, bakalım belki tutar.). Tüm düşmanları patlatın, kendi oynayış stilinize kalmış...

Mission 14 – The Road to Beijing
Karlı bir bölge daha. Amacınız: Düşman defansını geçip [Gol atmak. Hehe... Yaşasın, çok komiğim! (Böyle espriler yapmayacağıma Zeboş'a söz vermiştim oysa.).] İletişim merkezini [Telekom diyeceğim dilim varmıyor (Klavyem varm... Neyse...).] ve silah deposunu patlatmak. İletişim merkezi güneydoğuda, köşede, silah deposu da onun karşısında güneybatıda. Sanki tam ortadan, vadinin içinden, sonra güneye, sonra doğuya daha sonrada... Sonrası yok işte, düşman çok pasif zaten, saldırmıyor bile. Tamamen eğlencelik "Savaşı kazandım artıık. Hey düşman! Al sana bombaaa... Hihihohihohi, süperim." diyerek kendinizi iyi hissetmenizi sağlayacak, çok kolay; ama uzun bir Mission. Düşmanın işini bitirin, ve artık eve dönelim... ;)

Mission 16 – Home Sweat Home
Hmmmm... Aslında böyle bir Mission yok, ben uydurdum. Eğer olsaydı bile sanırım şöyle derdim; Artık başınızın çaresine bakın... :)

Yazının sonlarına geldiğimi görür gibiyim. Evet, evet görüyorum. Son olarak söyleyeceğim birkaç şey var. Force 21 çok daha iyi bir oyun olabilirmiş. Sırf demir yığını araçlar yerine piyade askerler veya komandolar olsaydı oyun çok daha güzel olurdu. Son görevlere doğru jet ve helikopterler oyuna biraz zevk katsa da askerin yerini tutamaz. Her halde Red Storm

Şimdi savaşmak için gerçek bir nedeniniz var

Mission 12 – River Run
Amaç: XM-2015(H birliği) tanklarına zarar gelmeden yol boyunca ilerleyip en doğuya yolun bittiği yere gelmek. İlk başta kolay gibi gelebilir; ama yolda gül bahçeleri yok. Onun yerine mayın ekmeyi uygun görmüş düşman birlikleri. Comanche helikopterleri çok karizmatik, onları önden yollayın. Ordunuz çok iyi, özellikle de XM-2015 tankları. Köprüye kadar dümdüz aynı düzende gidin, pek bir sorun yok. Köprüye geldiğinizde, çatışmada büyük ihtimalle köprü patlayacaktır. Bridge-Layerlar ne güne duruyor? Bu güne. Köprüyü kurun ve mayıncıları geçirin; çünkü köprünün hemen arkasındaki mayınlar var. Helikopterler ile mayıncıları koruyun, orada iki üç düşman Jeep'i var. Mayınları temizleyin ve diğer tankları da köprüden geçirin (Tabii geçerlerse, bazen sıkışıp donuyorlar insanı sinir ediyor.). İleride bir mayın bölgesi daha var, orayı da temizlediniz mi artık engel kalmıyor. Yalnız o bölgede biraz fazla düşman var. Eğer sorun yaratırlarsa ne yapacağınızı biliyorsunuz. Yolun sonuna tüm orduyu ulaştırın ve bu görev de bitsin.

Mission 13 – Freedom in The West
Hiç bu kadar düşmanı bir arada görmemiştim. Çinliler artık savaşı kaybedeceklerini anladıkları için ellerindeki tüm imkanları, tüm orduları kullanıyorlar. Bizim yeni XM-2015 tankarı ile başa çıkabilecek yeni, sürpriz bir tankları varmış. Ben savaşta gözümü kan bürüdüğü için pek dikkat edemedim. Bayağa zor bir Mission. Amacınız: geçecekmişiz gibi tanklarımız yola, art arda, dizilmiş durumda. Ama HAYIR! Biz radikal takılıp doğuya gideceğiz (Ortadaki vadiden sağ salim çıkmak pek nasip olmadı da...).Yalnız biraz çabuk olmalıyız, yoksa kuzeyden, haritanın dışından, helikopterler fışkırıyor. Doğuda birazcık helikopter saldırısına mağruz kalabilirsiniz; ancak kolaylar, merak etmeyin ordumuz güçlü (Sivrisinek etkisi yapıyorlar.). Doğudan, dağların arasından, güneye doğru inin. Koridoru geçince bir iki tank daha patlatacaksınız ve biraz daha güneye indiğinizde, dağların ardında, anteni ve iletişim merkezini göreceksiniz. Tüm binalara clickleyerek patlatın ve tüm orduyu... Daha doğrusu kalan orduyu toplayıp merkezin -bir zamanlar- önündeki yoldan dosdoğru batıya hücum edelim. Yolda üç beş düşman aracı bize vız gelir, rotayı belirlemiş gazı köklemişiz (?) bir kere. En batıya ulaştığımızda -yazık olacak ama- silah deposunu patlatalım ve görevi tamamlayalım. İşte bu kadar...

Mission 15 – The Great Wall
Çinliler artık savaşı kaybettiler, denebilir, hatta dedim bile. Ellerinde kalan son güçleriyle direniyorlar. Orduyu topluyoruz ve son kalan Çin ordularınıda temizlemek üzere keşfe çıkıyoruz. Haydi düşmanı EZELİM! Öncelikle orduyu bir araya toplayıp, haritanın ortasına yönelip, oradaki düşmanları temizleyelim. Daha sonra batıya, Zoom-in Zoom-out özelliği koymaya üşendiği gibi extra animasyon yapmayada üşenmiş. Aynı üşengeçlik menülerde de kendini gösteriyor. Menüler ve oyunun interface'i tek kelimeyle berbat. Sanki menü grafiklerini MsPaint programı ile çizmişler. Yapay zekanın ise zeka kısmını on beş Mission boyunca pek göremedim. Ama yapay kısmı gördüğüm kadarıyla iyiydi. Evet, evet hatta kusursuzdu. Kısaca bundan sonra biri bana "Abi, Red Strorm yeni bir oyun çıkarmış." dediğinde ilk lafım "ÜŞENMİŞLER Mİ?" olacaktır. Hit bir oyun olabilecekken benim acımasız ve vahşi eleştirilerime maruz kalan orta kalitenin biraz üstü bir oyun çıkmış ortaya.
Gelecek hafta, yine aynı gün ve aynı saatte bulu... ne diyorum ya ben (?)

1 CD

FIRMA: Redstorm
TÜR: Strateji
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 150 Mb HD/ Win95-98

Sanki bişeyler eksik ama oynanır. Bunu yapmak için de Alesta Bilgisayar, Tel:0212 261 76 89 no'lu telefon aranır. Düşmesse oraya gidilir. Salih Dövülür!

% 78

rites

RPG türüne çok farklı bir bakış

İnsanlar, mağaralarında, taş balta yapmaya çalışırken, Eldarlar yıldızlara yöneldiler. Uzayı fethettiler ve en güzel gezegenlere, şimdiye kadar var olan en güzel medeniyetleri kurduk. Tanrılar ve kudret onlarlaydı. Fakat, aniden, her şey değişti. Savaş, imparatorluklarını kavurur oldu. Bütün krallıkları, tek tek, küller altında boğuldu. Zavallı insanlar da onların yolunu izlemiş ve küstahlıklarıyla kutsal Eldar ırkına kafa tutmuş; savaşlar için yeni sebepler ortaya çıkmasına neden olmuşlardı. Ve Eldarlar, savaştan başka bir şey bilmez oldular. Sayıları, her geçen gün, azalıyordu ve sonunda bir avuç kaldılar. Artık Eldar halkı bile Gardiyanlar adında özel bir birlik kurarak, savaşlarda, ana gücü oluşturmak zorunda kalıyordu. Yine de hiçbir strateji, hiçbir fikir onları kaçınılmaz kaderlerinden kurtaramadı. Tüm dünyalarını kaybettiler. Artık, ancak dev uzay üslerinde barınabiliyorlardı. Eldarlar tüm tanrıları unuttular; biri dışında: Kaela Mensha Kaine. Diğer adıyla Kanlı El olan savaş ve ölüm tanrısı, çocuklarına kucak açtı. Uzay şehirlerinin kalbindeki odada sıcak, demirden tahtında Eldar avatar'ı oturur. Ta ki savaşma zamanı gelene kadar. Ta ki Kaela Mensha Kaine düşmanlarının kanlarının oluk oluk akmasını, isteyene kadar. O zaman avatar odasından çıkar ve savaşa en önde katılır...

Emre ARIN
earin@kamernet.com

Yaklaºik bir sene önce Rites of War'un çikacagi haberini aldigimdan beri heyecan içinde bekliyorum. Hatta, inanir misiniz, çiktigini söylediklerinde önce inandim (Yahu bu kadar da güzel cümleyi kim kuruyor ki bu alemde?!). Rites of War çikti ve güzel çikti. Üzerinde ugraºilmiº grafikleriyle, ses efektleri ve gerçekten çok kaliteli FMV'leriyle strateji severlerin muhakkak hoºuna gidecektir. Tabi ki her biri, kendince, birer üstün savaº stratejileri zamanlarinin asil hoºuna gidecek olan, oyunun motorunun Panzer General'in ödüllü motorunun aynısı olması. Hemen buradan da şu sonuca varma hissiyatına kapıldım ve oyunun SSI tarafından yapıldığını da ekledim...

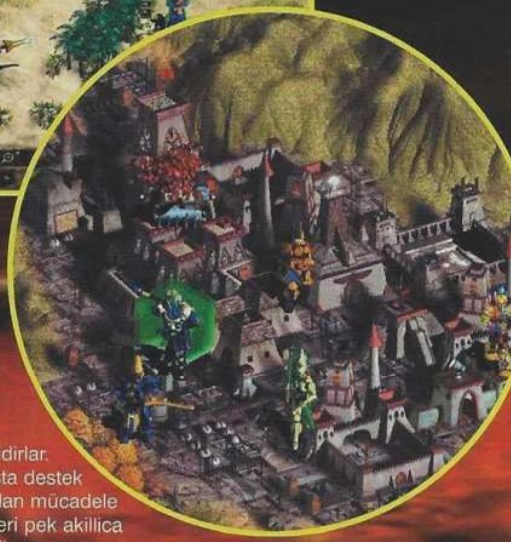
Bildiğiniz üzere, bu realtime strateji manyaklığı yüzünden (herhalde ayda bir tane çıkıyordur...) artık hiçbir firma turn based stratejilere yüz vermez olmuştu. SSI, yine, eski çizgisini izleyip Rites of War'u -bence büyük bir cesaret gösterek...- piyasaya sürdü. Açıkcası, ben, bu oyunun; Tiberian Sun, Starcraft gibi adları stratejiyle birlikte anılan oyunlar karşısında acı bir yenilgiye uğrayacağı kanaatindeyim. Çünkü, maalesef, SSI hala çağı yakalamamakta ısrar ediyor. Her ne kadar intro çok güzelse de Eldarlar komik derecede abartılı ve sinirli konuşuyorlar. Pek çok genç firmanın başarabildiği "hissettirme" olayı, SSI'da kesinlikle yok. Eğer bir şey varsa, o gözünüze sokuluyor. Eldarlar, savaşçı bir ırksa neredeyse ağızlarından salyalar akıtarak konuşmalılar gibi bir mantığa sahip amcamlar. İnterface filan desen, keza öyle, gayet demode; yani kısacası oyunun her yerinden yedi sekiz yıl önce kullanılan tekniklerin tozları ve küfü dökülüyor. Yani bu oyunu Türkiye'de belki bir tek şey kurtarır, o da oyunun Warhammer 40.000 arka planına

Son derece kısa röportajlarımız devam ediyor

- Mert sen bu tip oyunlardan anlar mısın ki?
- Yooo anlamam!
- O halde niye karşımdasın?
- Abi sen çağırdın beni ya!
- O halde gitmeni rica edicem.
- Defolmaktan onur duyarım.

Warhammer 40.000 dünyasına buyrun

Dawn of war



sahip olması. Bu arada bilmeyenlere söyleyeyim; WH 40K minyatürlü bir strateji oyunudur ve hayır, bilgisayar oyunu değildir. Satnranç gibi düşünebilirsiniz. Her neyse, WH40K öyle güzel bir hikayeye sahiptir ki, doğal olarak pek çok bilgisayar oyununa da konu olmuştur. Amiga'dan bildiğimiz Space Crusade ve daha sonra gelen Space Hulk, Liberation Day ve Chaos Gate hep bu oyunun üzerine kurulmuştur...

Neyse, yeterince ağzını burnunu dağıttıktan sonra biraz da oyunu inceleyelim. Daha önce de pek çok Warhammer 40000 oyunu yapıldı; fakat hepsinde, kaçınılmaz bir şekilde, insanların imparatorluğundan olmak zorunda kalıyorduk. Fakat, bu sefer gizemli Eldar ırkı bize kapılarını açıyor.

Eldarlar yavaş yavaş yok olmakta olan bir ırk ve öbür dünyaya giderlerken götürebildikleri kadar çok insanı da yanlarına almaya kararlılar. Teknolojileri diğer tüm ırklardan çok; fakat savaşçılarının sayıları da diğer tüm ırklarınkinden daha az. Eldarlar'in silahları hemen hemen her zaman enerji kullanarak öldüren silahlar; tabi bunların dışında da molekül kalınlığında diskler veya tellerle düşmanlarını kesmek gibi değişik zevklere sahip Eldarlar da var. Şimdi kisaca sahip oldukları ünite tiplerini inceleyelim...

BİR SÜRÜ ÜNİTE VAR

Tüm ırklar, ortak bir ünite çeşitleri listesine sahiptir. Bunlar, sırasıyla, şöyledir:

-Tactical Squadron: Bunlar, klasik askerlerdir. Guardianlar, Dire Avengerlar hep bu bölüme dahildirler. Tactical squadronlar atış yapmakta, hem de yakın dövüşte orta dercede güce sahiptirler. Menzilleri çok kısadır. Herhangi bir savaş stilinde profesyonelleşmedikleri için hareketin merkezindeki üniteler olmamalıdırlar. Genelde uzun menzilli atış yapabilen değerli ünitelerin önünde durarak korumak ya da tutulması gereken sahaları korumak için kullanmak en doğrusudur. Özellikle Guardianlar oldukça zayıfdır. Genelde bir guardian ünitesini ateş altına sokarak asıl ateş gücüne sahip üniteleri hedeflere saldırtmak için kullanırım...

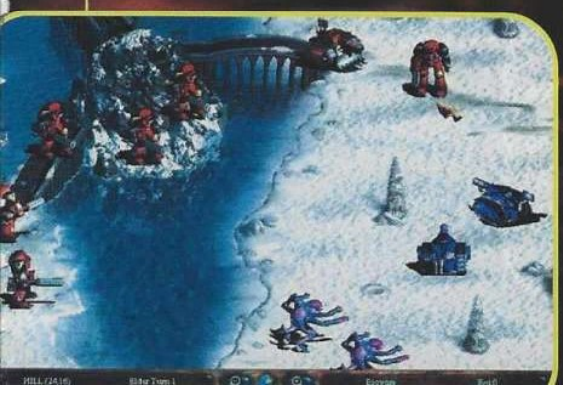
-Assault Squadron: Bu üniteler yakın dövüşte (melee) profesyonellerdir. Uzağa atış yapamazlar; fakat yakın dövüşte çok etkilidirler. Düşmanın yanlarından saldırtmak, veya iki üniteyle düşman ünitelerini sarmakta bir numaradırlar. Fakat, kesinlikle, diğer ünitelerin desteğini almadan savaşmamalıdırlar. Özellikle ağır ateş desteği aldıkları zaman çok etkili olurlar. Bir turda oldukça uzun mesafeleri katetebilirler. Bu yüzden öncü grup olarak da oldukça işe yararlar. Mesela; Harlequin üniteleri düşmanlara saldırmadıkları zaman görünmez olurlar ve bu da onlara üstün bir keşif gücü sağlar. Kısacası assault squadron'un hareket kabiliyetinden fazlasıyla yararlanılmalıdır...

-Devastator Squadron: Ağır ateş birlikleri. Menzilli atışlarda (Ranged attack) çok etkilidirler. Düşman üniteleriyle asla yan yana durmamalı, hep dost ünitelerin arkasından ateş etmelidirler. Silahları çok kuvvetlidir ve birkaç tanesi bir noktaya odaklandıkları zaman düşmanlarını kesinlikle ezerler. Eğer düşmanlar yakın dövüş fırsatı yakalayabilirlerse devastator squadron'un ünitelerinin pek bir şansı kalmaz. Hareket olanakları oldukça sınırlıdır...

-Aerial Unit: Bu ünitelerin hiçbir yer şeklinden etkilenmeden, çok uzun mesafeleri katetebiliyor olmaları en büyük güçleridir. Öncü birlik olarak da yararlidirlar. Savaşta destek almadan mücadele etmeleri pek akillica degildir...

-Artillery: Eldarlar'ın topçu birlikleri, anti-yerçekimi platformları üzerine oturtulmuş kullanıcısı olmadan çalışan makinelerdir. Hareket kabiliyetleri çok sınırlıdır; özellikle engebeli veya orman arazilerinde çok zor ilerler. Yakın dövüşte hiçbir kabiliyetleri yoktur; kolayca yok edilebilirler. Fakat uzaktan saldırılarda, uzun menzilleriyle destek ateş gücü olarak çok etkili olurlar. Hepsinin birer özelliği vardır. Mesela oyunun başında da alabildiğiniz ünitelerden scatter laser eğer hareket etmezse iki kere ateş edebilir; bu da korkunç bir ateş gücü demektir. Daha önce de dediğim gibi destek gücüdür; tek başına düşmanlarla mücadele etmesi genellikle başarısızlıkla sonuçlanır. Bu ünitelerin asla önlerini ve yanlarını korunaksız bırakmayın; yoksa cehennemin yedi bin kanlı tavşanı burnunuzu kemirir!

-Warmachines: Tanklar ve benzeri ağır ateş gücüne sahip makineler. Hepsinin özellikleri ve stratejileri oldukça farklılıklar gösterir. Ortak noktaları, oldukça hızlı hareket etmeleri ve yer şekillerinden az etkilenmelidir. Wraithlord gibi üniteler korkunç ateş gücüne sahipken, Vyper adlı alçaktan uçan tank müthiş bir hareket kabiliyetine sahiptir; fakat silahları çok etkili değildir. Dolayısıyla ortak bir strateji vermek pek mümkün değil. Fakat size, yine de bir tavsiye verebilirim. Oyunun en başlarında da ordunuza



sahiptirler. Zaten benim burada anlattiklarim, ünitelerin genel mantigi ve oyunun başlarinda sizi rahat ettirebilecek kisa bilgilerdir...

HANGİ BİRİNİ ALAYIM

Şimdi sira, ordu kurmaya geldi. Etraftaki her düğmenin ne oldugu zaten yaziyor; o yüzden yerlerini söylemiyorum. Şimdi, yukarida Glory Points Remained ve Glry Points Spent, diye iki skor göreceksiniz. Soldaki, şu anda sahip olduğunuz zafer puanidir ve savaşlari kazandikça artar. Bu puanlarla alttaki pencereden orduları alabilirsiniz. Ordular güçlerine göre daha pahali veya ucuz olacaklardır. Guardian üniteleri bedavadirlar; fakat bir ordunun çoğunluğunu Guardianlar'dan kurmak pek mantikli değildir. Eğer bir üniteyi yanlişlikla alirsaniz geri koyabilirsiniz; fakat daha önce savaşa girip, tecrübe kazanmiş üniteleri bu şekilkde dağitamazsiniz. Eğer tecrübeli bir ünitenin oynayacağiniz senaryoda bir işi olmadığini düşünüyorsaniz o üniteyi barakada beklemeye alabilirsiniz... Ordunuzun alabileceği ünite miktari sinirlidir. Senaryoda ilerledikçe daha fazla birliğe de sahip olma imkaniniz doğar...

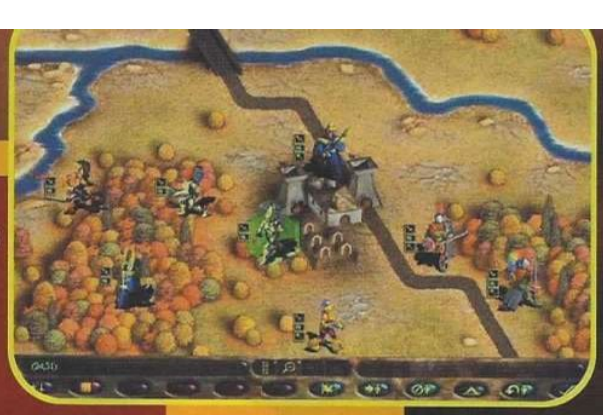
Üniteler, savaşlara katildikça ve özellikle de aktif olarak savaştikça experience puani kazanirlar. Zamanla, level atlayarak, temel özelliklerini daha da arttirabilirler. Fakat ayni tip üniteler bile ayni şekilde gelişmeyebilirler. İkisi de birer level atlamiş iki Striking Scorpion ünitesinden birinin attack skoru artmişken, diğerinin defans skoru artabilir. Tecrübeli birlikler artik üzerinde daha iyi düşünülmesi gereken ve işe yararligi artmiş olan ünitelerdir...

Bir orduyu kurarken hangi irkla savaştiğiniz ve görevinizi iyi düşünmeniz gerek. Irklar ve üniteleri hakkinda tüm bilgilere Encyclopedia'dan ulaşmaniz mümkündür. Senaryo amaçlarinizi iyi değerlendirin. Bir de brifing ekraninda inanilmaz minik bir harita var. Mikro boyutlarda olduğundan dolayi ve hatta ne sizin ne de düşman ünitelerinin nereden geleceğini göstermemesi dahil edebildiğiniz Vyper ünitesi, bir hareket ünitesidir. Tek başina çok zarar veremez; fakat savaşin olduğu, hemen hemen, her yere ulaşabilmesi gibi müthiş bir gücü vardir. Hem diğer ünitelere destek olarak hem de keşif birliği olarak kullanmak mümkündür...

-Psyker: Eldarlar'in warlocklar'i, zihinsel güçleriyle, imkansiz olan pek çok şeyi mümkün kilarlar. Güçleriyle dost ünitelerin defanslarini arttirabilir, birçok düşmani ayni anda kavurabilir ve daha pek çok durumda yararli olabilirler.

Savaşa aktif olarak katilmalari sonucu basitçe işe yaramaz hale gelip, kisa sürede yok olurlar...

Üniteler kisa ve temel olarak bu kadar. Temel olarak (bakin, altini çizdim); çünkü oyunun ilerilerinde bazi üniteler burada anlattiklarimdan çok daha güçlü olabiliyorlar. Mesela; Tactical squadron'un aktif mücadelede çok da işe yarar olmadığini söyledim. Fakat, gelin görün ki, bir tactical squadron ünitesi olan Wraithguardlar gerçekten çok kuvvetlidirler ve işe yaramaktan çok daha fazlasina



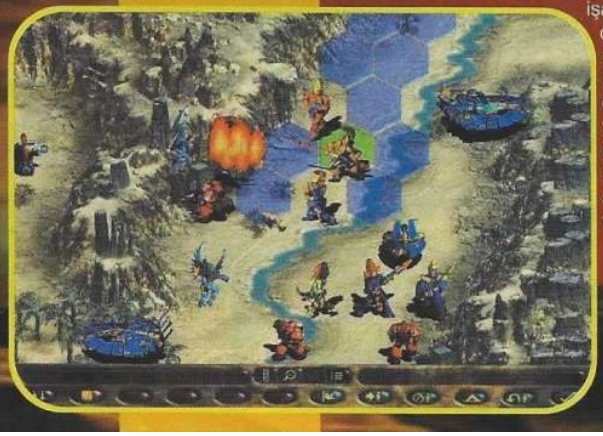
özelliği nedeniyle haritaya bakıp hiçbir şey anlamamanızda oldukça önemli bir nokta tabi (Abi o haritayı niye koymuşlar oraya ya?...).
Her senaryo, sadece, düşmani ezmek üzerine kurulmamiştir. Pek çoğunda belirli hexler'i düşman birliklerine kaptırmamanız gerekir. Kimisinde düşmanı ağır ateş altında durdurmanız gerekir, kimisinde de bir köprüyü tutmanız lazımdır. Tüm bunları ve savaştığınız ırkı göz önünde bulundurarak kendinize uygun bir ordu kurmalısınız. Mesela; benim kurduğum, başarili olan bir iki ordu şöyle:
-Herkesi yok et görevi: Üç Guardian (Kilit noktalarda düşmani yavaşlatmak veya tutmak için.), iki Striking Scorpion (Düşmani sarabilmek veya arkalarına dolaşmak için.), bir Fire Dragon (Sağlam hedeflere saldırıda kilit ünitem.), bir Vyper (Savaş alanina genel hakimiyet ve keşif için.), bir Scatter Laser (Sağlam hedeflere saldırı da destek için.), bir Psyker (Ünitelerimin defans skorunu arttırmak için.).
-Çabuk, dost üniteye yardım et görevi: Üç Striking Scorpion (Hedef bölgeye hızlı gidebilmek için.), iki Guardian, iki Fire Dragon (Yolda karşilaşilabilecek ağır düşman birlikleri için.), bir Scatter Laser (Ağır ateş desteği.), bir Bright Lance (Herhangi bir şeyi oymak için.), bir Vyper (Öncü ve hakimiyet birliği.).
Bunlar, sadece, tavsiyeler; Panzer General manyakları, eminim, kısa sürede beni katlayacaklardır...

SAVAªMAYIN BE!
Gelelim, savaş alanina. Herhangi bir şeyin üstüne sağ tuşla klikleyerek bilgi alabilirsiniz. Ünitelerin özelliklerinde bir sürü istatistik göreceksiniz. Hiçbiri anlaşılmayacak şeyler değiller; o yüzden, sadece, bazılarının oyundaki etkilerini anlatacağım.
Her ünitenin belli bir hit point'i vardır. Bu sayı temel ünitelerde on beşken, single entity dediğimiz Psyker, Avatar gibi ünitelerde ondur.
Bir ünite hasar aldığı zaman, yara alır (Dövüşün sonuçlarının çıktığı penceredeki kan işaretinin yanindaki sayi-wounds.) ve/veya ölümler olur (Aynı penceredeki kurukafa işaretinin yanındaki sayı-suffering death.). Temel ünitelerde her bir puan bir askere eşittir diyebiliriz. **HP'si düşmüş bir üniteyi dinlendirirseniz, sadece yaralanarak kaybettiginiz puanlariniz geri gelir.** Single Entityler, sadece, yara alırlar. Ne şekilde olursa olsun, bir üniteniz tüm HP'sini kaybederse ölür. Bu arada aklıma geldi... Bir ünite herhangi bir hareket yaparsa rest yapamaz...
Eğer bir ünite, bir turda çok hasar alırsa break olup, bir hex herhangi bir yöne otomatik olarak kaçabilir; bu hareket ünite hareket etmiş bile olsa yapilabilir. Ünitelerin break olup olmaması leadership skorlarına bağlıdır. Bu olay özellikle sizin için şöyle bir zorluk oluşturur. Bir turda bir kere hareket edip bir kere ateş edebilirsiniz (Özel durumlar haricinde.). Diyelim bir düşmani üç yakin dövüş ünitenizle sardiniz ve iki hex öteden de başka bir üniteyle ateş açtiniz. Eger hedef break olup kaçarsa, yakın dövüş ünitelerinizin menzilinden çıkması çok muhtemeldir. Bu da o ünitelerinizin, bu tür hiçbir şey yapamayacaklari anlamina gelir. O yüzden breakler'i de göz önünde bulundurarak saldırmanız en akıllıcası olacaktır. Benim tercihim genelde önce uzaktan ateş açip, sonra yakin dövüş birliklerini hedeflere yöneltmektir...
Bunların dışında bir görevi başarsanızda ikincil görevleri yapmanızda yararlı olcakatır. Eski Eldar yıkıntılarına girip oralardaki büyülü eşyalara sahip olmanizin ileriki savaşlarda size pek çok yarari olacaktir...

VURMASANIZA YA!
Tamam be, savaşirsaniz savaşin; sözümü geri aliyorum. Yeter ki bana vurmayin. Arkadaşlar, bu arada, Kamer'e gizli kamera yerleştirme projeme hepinizden destek bekliyorum. Mali yarimlariniz sayesinde bu suç mahalinde işlenen günahları ispatlayabilir; Beşiktaş'ın küfür, pislik ve şaytan yuvasini da temizleyebiliriz. Yetkili mercilere de önerim buraya normal bir polis ekibi değil, terörle mücadele timi sokmasıdır. Hatta tim üyeleri ağır hakaret ve sözlü tacizlerin yarattığı psikoljik baskılara karşı da özel eğitilmiş olsunlar ve yakın dövüşte rakipsiz olsunlar. Engin'e karşi korunakli kiyafetler ve Polat'a karşi gaz maskesi bulundursunlar. Emin'e karşi da iki yarim ekmek arasi köfte getirsinler; Burçak'ın ağzını bağlamak için yüzlerce metre bant yeterli olacaktır sanırım...
Bana burada kötü davranıyorlar. İyi niyet sahibi, güzel ve uyum içinde bir dünya düzenine önem veren herkesin yardımına ihtiyacım var. Bir dahaki aya kadar hala çıldırmamışsam görüşürüz...

Bu Warhammer da ne ayol!

"Nedir, ne değildir bu WH40K?" Games Workshop adında bir İngiliz firması kurşun ya da plastik minyatürlerle oynanan bir strateji oyunu bulmaya karar veriyor ve Warhhamer Classic ortaya çıkıyor. Warhhamer Classic'te, fantastik Orta Çağ'ımsı bir dönemde iki veya daha çok kişinin karşılıklı savaşlar yaptığı bir oyun olarak raflardaki yerini almaya başlıyor... WH'da minyatürlerinizi alıyorsunuz, yapıştırıyorsunuz ve boyayıp savaşa hazır hale getiriyorsunuz. Daha sonra bir masa üzerine maket ağaçlar, çakıl taşları ve benzeri parçalarla süslenmiş bir savaş alanı kuruyorsunuz. Sonra da burada birliklerinizi savaştırıyorsunuz... Daha sonra Warhammer 40.000 dizayn ediliyor. WH 40K ise çok ileri gelecekte geçiyor. Artık savaş meydanlarını mikrodalga topları, lazer tüfekleri, molekül kalınlığında teller ve bombalar işgal ediyor... İşte, burada oynayabileceğiniz bir sürü ırk var. Bunlar İnsanlar, Orklar, Tyranidler, Chaos, Eldarlar ve Dark Eldarlar. İnsanlar, klasik Space Marine timleriyle meydana dökülüyorlar; orta derecede güçlü ve kalabalıklar. Bundan önceki tüm WH40K oyunlarında, sadece, insanların İmparatorluk güçlerini yönetebilmiştik. Fakat Rites of War'da WH40K'da, haklarında çok az bilgi verilmiş olan Eldarlar'ı oynayabiliyoruz. WH40K bilen ve seven herkes de eminim bu oyunu görünce bizim gibi bayağı bir heyecanlanacaklardır. Hemen ek bilgi de vereyim; fikir hırsızlarının en önde koşanı Blizzard, Starcraft'ın tüm arka plan bilgisini bu oyundan çalmıştır... Pis herifler!



1 CD

FİRMA:	SSI
TÜR:	Rpg
SİSTEM:	P200 32 Mb Ram/ 200 Mb HD/ Win 95-98

Değişik güzel bir oyun. İzin verin bu oyunun Alesta Bilgisayarda bulunma ihtimalini hesalıyayım... Hmm, buldum Tel: 0212 261 76 89'muş. Kolaymış da!

% 80

Hocam bi çekilde geçelim yaa!! Ne lanet adamsın!

Kamerde bu oyunu oynayan herkes tarafımca mağlubiyete mahkum edildi!..

"Hangi türden hoşlanırsanız hoşlanın, bu oyunu oynamaya başladığınızda farkında olmadan bağımlı olduğunuzu göreceksiniz!"
-Mert Topçu

"Yalan söylüyor yine!"
-Timur Çataklı

alakasız küçük kutu bilgisi: Diablo 2 çok yakında geliyor!

Küçükken neredeyse her erkek çocuğunun hayalini süslemiştir uzaktan kumandalı arabalar. Hatta kız çocukları da gizliden gizliye istemiştir oynamayı; ama ne yazıktır ki erkek oyuncağıdır uzaktan kumandalı araba. Bir de erkek oyuncağı, kız oyuncağı diye ayrım vardır ki konumuzla hiç alakadar değil o mevzu, bahsetmek istemiyorum.

Uzaktan kumandalı arabalara dönelim beyler (dedik ya... erkek oyuncağı ;)!) Biraz büyük erkek çocukları (yaşı 15-16'yı bulmuş olanlar, diyelim); eğer çok seviyorlarsa bastırıp parayı, şöyle, motoru hariç (hatta dahil mi desem?) her parçasını kendisinin hazırladığı sağlam bir RC (radio controller) arabacık yaparlar kendilerine. Yurdumuzda bu işe gönül veren maketseverler var bir miktar. Ama, demediğim gibi, bu daha çok yabancı memleketlerde yaygındır. Çok da eğlenceli olan bu "spor"la uğraşan gencin, el becerisine katkıda bulunduğu gibi sosyalleşmesini de sağlayacaktır kuşkusuz.

Yıllardır uğraştığınız ya da imrendiğiniz RC arabaları bilgisayarınıza çok da güzel bir şekilde taşıyor Re-Volt. Mekanlar gerçekçi hazırlanmış ve oynarken insana zevk veriyor. Arabalar birbirinden güzel ve tam yirmi dokuz tane! Elbette başta hepsini kullanamıyorsunuz, yoksa oyunun ne amacı olacaktı ki?

Oyunun konusu saçma! Evet, bir oyun daha saçma sapan bir konu; ama süper bir içerikle geldi. Güya uzaktan kumandalı arabalar canlanmışlar ve baş kaldırıp kendi kontrollerini ele geçirmişler. Yani çok mu düşündüler, bilmiyorum; ama kendi aralarında yarışmaya karar verdikleri, fikri kimden çıktıysa yıkılsın karşımdan! Hiç beğenmedim konuyu; ama oyun SÜPER, ses çıkaramıyorum.

ARABALAR VAR... ÇIKARMAKLA BİTMEZ

Evet, oyunu başlattik, eee? Options'dan pek çok ayara ulaşabilir, kontrasti veya grafik detayina "ince ayar" çekebilirsiniz. Anti-aliasing yapmasi, oyunun süper gerçekçi grafiklere ulaşmasini saglamiş. Oyunu oynarken grafiklere dalip yarişi kaybetmeniz pek mümkün. Ama biz arabalardan bahsedecektik degil mi? Başta altı araba seçme şansiniz varken soru işaretli kutularda daha çok araba olduguna dair bir his var degil mi içinizde? Evet, var ve bunlara ulaşmanin yolu saatlerce yarişmaktan geçiyor. Yariş kazanip birinci oldukça açiliyor arabalar. Yildiz buldukça yeni arabalar çikiyor, yeni pistler açiliyor. Yeni pistler açildikça yeni yildizlar bulup, bu pistlerde, yeni arabalar çikariyorsunuz. Böylece bir sürü arabaya ulaşmiş, bir sürü pistte saatlerce yarişmiş oluyorsunuz. En son çıkan Panga oldukça ilginç bir araba(!). Ona ulaşmadan oyunu oynadım, demeyin. Bir de Clockwork var ki o aşağıda yarış tiplerinde anlatılacak, çok hoş.

YARIŞ TIPLERI VAR... ANLATMAKLA BITMEZ

Birkaç tip yarış var tabi ki, hazırlarken mümkün olduğunca yaratıcı olmaya çalışmışlar. Bunlar Single Race ile seçtiğiniz pistte tek bir yarış olabileceği gibi Championship, diyerek bütün pistlerde peş peşe yarışmak veya zamana karşı yarışmak da olabilir. Ayrıca Zone.com'da da oyunu multiplayer oynayacak arkadaş

bildiğiniz yarışları unutun!

Burak Bayburtlu'nun oyunu yazabilmek için Zebaniye defalarca yalvardığını biliyor musunuz?

yerdeki yansımalar var ya? heh işte onlar render zamanını yiyor!

bulabilirsiniz. Boş zamanlarınızda da Practice ile çalışabilirsiniz.
Bunlar, normal yarışlar. Bir de Arena ve Clockwork Carnage var. Onlardan da bahsetmek istiyorum. Tabi herşeyin bir sırası olduğu gibi, bunlardan Clockwork Carnage'ın da bir sırası var. Sanırım en son açılan yarış tipi bu olsa gerek, ne yazık ki ben aceleden (ve tabi meraktan) cheat yaparak açtım bu pisti, siz bir şekilde uğraşıp açacaksınız :). Clockwork Carnage'da, yarış tipine has, özel bir araba ile yarışıyorsunuz: Clockwork! Bildiğimiz kurmalı arabalar var bu yarış tipinde; ama otuz tane birden! Power-up'ları kullanmak insana ayrı bir zevk veriyor bu yüzden.
Dahası, Arena var, burada yıldızları toplamak asıl hedef. Yirmi yıldız toplarsanız güzel olur, yeni birşeyler göreceğinizden eminim. Tabi multiplayer'ın Battle Tag modundan da bahsedeyim tamamen bitsin yarış tipleri, pistlere geçelim. Battle Tag'de yıldızı iki dakika muhafaza etmek önemli olan. Ve iki dakika bazen bir ömür kadar uzun olabiliyor rakiplerinizin roketlerinden kaçarken.

PİSTLER VAR... YARIŞMAKLA BİTMEZ

Başlangiçta, sanirim, üç pist falan varken yarişip birinci oldukça, kupalari kazandikça yeni pistler açiliyor. Üç pist var; ama bunlar birbirinin benzeri yedi farkli senaryo üzerine kurulu. Botanical Garden pisti dişindaki pistler iki tane. Bunlar:
Toys in the Hood 1-2: İşte böyle ikili ikili inceleyeceğimiz pistlerin biri zor, biri kolay oluyor. Shareware versiyonda da yer alan bu pist, oldukça eğlenceli. Potansiyel tehlikeleri yolda duran plaj topları. Zor olanda ise küçük bir de köprü var, altından su akıyor. Genelde kolay ve eğlenceli bir pist tipi.

Botanical Garden: Dediğim gibi bu pist tipinden bir tane var. Benim en çok sevdiğim pist. Özellikle düzlükleri ve rahat virajları için oldukça rahat bir pist.
Super Market 1-2: Bunlar da bildiğimiz süpermarkette geçiyor. Tabii buradaki potansiyel tehlikeler de viraja yerleştirilmiş yağ tenekeleri ile devrilen gazoz şişeleri. Buzhaneye dikkat, arabanız kontrolden çıkabilir.
Ghost Town 1-2: Vahşi batida hayalet kasaba tribi yaratmişlar, fena da olmamiş. Yol kaybetme tehlikesi yaşayabileceginiz pistte, keskin U dönüşüne dikkat edin. Potansiyel tehlikeler: Uçan çalilar ve şerifin atinin pisligi(?)
Museum 1-2: İşte, mükemmel grafikleri ile göz kamaştiran; ancak karanlik olmasi nedeniyle çok da kolay olmayan bir pist. Potansiyel tehlikeler: Trinosaurus Rex tirnaği, alarm zilleri. Özellikle Güneş Sistemi'nin simülasyonuna dikkat edin! İnanilmaz!
Toy World 1-2: İşte, benim en sevdiğim ikinci pist tipi. Yarişirken renk cümbüşüne dalip kendinizi tekrar 10-12 yaşında hissedebiliyorsunuz. Gördüğüm en güzel bilgisayar grafiklerine rastladim, diyebilirim. Potansiyel tehlikeler: Oyun küpleri, balonlar, oyuncak tren(!).
Toytanic 1-2: Titanic gibi iğrenç bir isimden çağriştirilabilecek en berbat isimlerden biri Toytanic, tabi irc'de görebileceğiniz "Titanick, Titanix" falan gibi ucubik takma isimleri bir kenara birakiyoruz. İsmi pek hoşuma gitmese de yarişin gemide geçmesi fena fikir değil. İkinci Toytanic'de yağmur yağiyor, ayrica potansiyel tehlikeler: Can simidi, yüzme havuzu, şezlong. Pistleri şöyle bir geçtik, malum yerimiz dar. Her pistte practice yaparken ögrenebileceginiz güzel gizli geçitler var. Bu sayede belki on kişiyi bir anda geçemezsiniz; ama bazi power-uplara, özellikle yildiza, ulaşmaniz bazen sadece bu gizli geçide bagli oluyor.

POWER-UPLAR VAR... TOPLAMAKLA BİTMEZ

Bir sürü power-up var; ama, sanki, daha da olsa olurmuş gibi geldi bana. Işte bunlar, kisaca:
Roket: İki tip roket alıyorsunuz, üç tane ya da bir tane. Üçlüsü daha bir güzel tabi.
Sulu balon: Lise çağlarında, üst katlardan, kızların üzerine su dolu balon atmadınız mı? İşte, bu ondan.
Yamultgaç: Buna, bir isim uyduramadım. Önüne çikan arabalari takla attirip duvarlari falan da yamultuyor. Birkaç araba menzildeyken kullanilirsa pek bir hoş olur.
Elektrik Şoku: Bunu kullaninca arabaniz masmavi bir işikla çevreleniyor. Yakininiza gelen arabalari, elektrik şokuyla kisa bir süre için hareketsiz birakiyorsunuz.
Yildirim: Yani bu, bütün powerupları tekrar ortaya çikariyor. Süper pratik olduğunu söyleyemem.
Hop Hop Altin Top: Tam olarak ne olduğunu bilmediğim; ama dev bir miknatis gibi yakinindaki arabayi kendine çeken büyük bir top birakiyorsunuz. Yerine göre kullanişli, yerine göre gereksiz.
Yağ: Yağa takilan arabalar kayiyor haliyle, fazla söze gerek yok.
Turbo: Uzun düzlüklerde süper hizli gitmek için birebir. Tabi kontrolün zorlaştığını söylememe bilmem gerek var mi?
Yildiz: Bazen almasi oldukça zor yerlerde olan bu yildiz, bir daha ortaya çikmaz ve sizin haricinizdeki tüm arabalarin elektrik şoku kadar süre için hareketsiz kalmasini sağlar. Özellikle multiplayer da milletin sinirini bozmak için birebir ;)

REVOLT BİR OYUN Kİ ANLATMAKLA BİTMEZ

Evet, oynamakla bitmeyeceği gibi anlatmakla da bitmez bir oyun ReVolt. Küçük arabalarla gerçek mekanlarda yarişma fikri ilk Micro Machines zamanında ortaya çikmişti ki o oyun da en az ReVolt kadar mükemmel bir oyundu. Şahsi kanaatimdir ki ReVolt uzun zamandır hepinizin "Olsa da oynasak." dediğiniz türden bir oyun. Çok yüksek çözünürlüklere çikabilen süper grafikleri, tatminkar ses efeketleri ve müzikleriyle de her oyunseveri tatmin edecektir.

Re-Volt

Burak BAYBURTLU
evilone@gsmnet.com

Çocuk oyuncağı! Yani resimdeki pistten bahsediyorum!

1 CD

FİRMA: Acclaim
TÜR: Racing
SİSTEM: P200 32 Mb/ 200 Mb HD Win 95-98/ 3D Accelerator

Değişik, ilginç ve güzel bir yarış oyunu. Alesta Bilgisayar da bu oyunu ilk alana ödül veriyorlarmış! Benden duymuş olmayın. Tel: 0212 261 76 89.

% 85

bu kadar sıradışı olanına rastlamadınız!

roller coaster hazırlanın!

Timur ÇATAKLI
timur@gsmnet.com

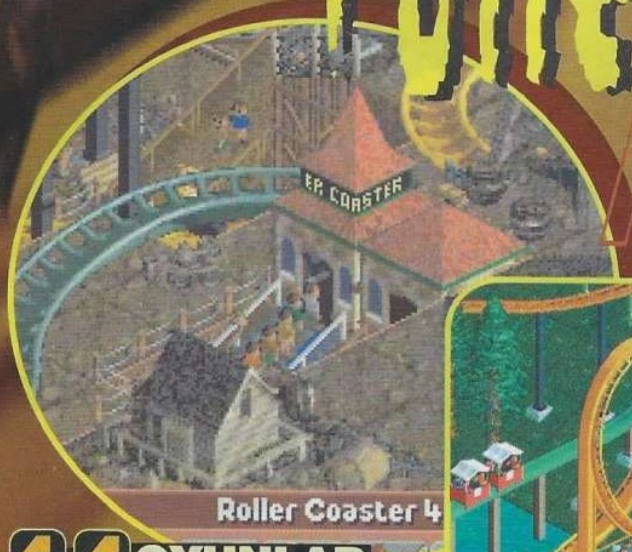
ALTERNATIVE INTRODUCTION I V1.3

Ebru'nun yaklaşık 1.5 yıldır kesintisiz Age of Empires oynaması artık beni ciddi ciddi rahatsız etmeye başlamıştı ki, sonunda hallettik olayı. Kendisi artık Roller Coaster Tycoon oynuyor, tabii ki kesintisiz ve benden gizli gizli.

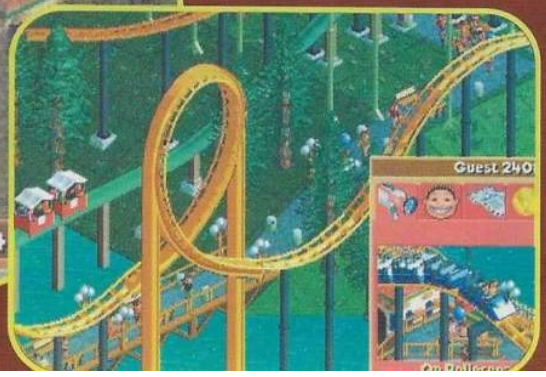
Evlilik yıldönümümüz günü getirdim eve RCT'yi (RCT: bkz. Roller Coaster Tycoon, www.dictionary.com), yükledim, oynamaya hazır halde bekliyorum; ama şimdi gün evlilik günü, öyle RCT falan oynanacak gün degil. Ebrucum geldi okuldan, kutladık birbirimizi. Ben naçizane hediyemi verdim, sıra Ebru'ya geldi. Bir de baktım bana Sony Playstation almış. Hem de sadece Playstation da değil, ek bir dual shock controller, bir Mb memory ve iki oyun. 'Crash 2' ve yeni çıkan 'Ape Escape'. "Süper, hep de isterdim" falan dedim ama aklım RCT'de. Hemen gösterdim oyunu Ebru'ya "Bak" dedim "Bu da benim sana ikinci hediyem.". Bu olay Cuma oldu, ve ister inanın ister inanmayın, Pazar gecesi 11:00 PM de zor kalktık bilgisayarın başından. Playstation in suratına bile bakmadık. Woww, zevkli oyunmuş vesselam. Biz Çataklı ailesi olarak beğendik, ailecek zevkle oynadık, hatta biraz da fazla oynadık. Bokunu çıkartmak bizim ailede şarttır da. Yani bokunu çıkarttığımız şeyleri size anlatsam, ayrı bir dergi çıkar, hiç satmaz, biz batarız ve yine, dergi olayının bokunu çıkartmış olmakla kalırız.

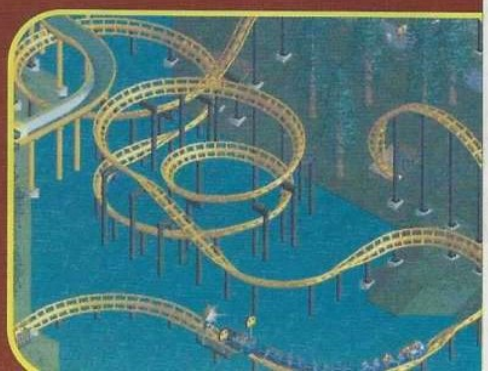
ALTERNATIVE INTRODUCTION II V1.2

RCT'nin babası olan ve bundan bayağı bir önce çıkmış olan Theme Park süper bir oyundu. Hatta ben yazmıştım galiba, hem de birinci sayıda sanırım. Birisi hatırlatırsa sevinirim (timur@gsmnet.com). Bullfrog'un bu baba oyunu İngiltere'de yani buradakilerin söylediği gibi 'home town' larında bok gibi satmış idi. Fakat gel gelelim Amerika'da çok bir ilgi görmemişti, sebebi ise oyunun fazlaca komplike olması idi. Oyun oynayacağım, diye mikro işler ile uğraşmanız gerekiyordu. Hatırladığım kadarı ile şöyle bir olay bile vardı. Büfenin, patates tavaya koyduğu tuz oranını yükseltiyorsunuz da kola satışları artıyor, bunların grafikleri falan. Give me a break oluyor işte o zaman. İşte bu sebepten USA de fazla ilgi görmedi oyun. Hababam Sınıfının 12.877. kez oynandığı hafta yurdumuzda çıkan bu oyunun ise ilgi görmediğini söylemek yanlış olmaz. Ya da olur, bilemiyorum. 1 cente 42 oyun alındığı için ülkemde (Hala öyleydi mi, yanlış isem düzeltin, timur@gsmnet.com.) bu oyunda arada kaynamıştır. Neyse, bu tür strateji oyunlarının bir marketi olduğunu gören Microprose amcamlar, oturmuşlar şimdi de



Roller Coaster 4





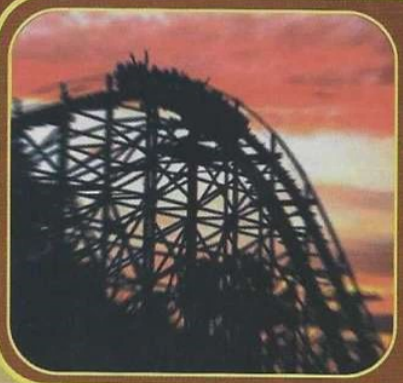
banyosuna

TYCOON

RCT yi çıkartmışlar. Orjinal 'Theme Park' tan bence çok farklı değil, yani aradan zilyon yıl geçmiş olması, beni daha bir 3D, daha bir akıllı bir oyun beklentisi içine soktu ama ne yazık ki beklentim gerçekleşmedi. Bu negatif bir şey değil yalnız. Bence oyun süper. Çok basit bir interface i var. Siz bile oynayabilirsiniz, hehehe. Yok eğer sizi sarmaz ise Kasım ayı gibi gelecek olan, Bullfrog un urettigi ve Electronic Arts in pazarlayacağı Sim Theme Park i check edin. İste bu sizi tatmin eder.

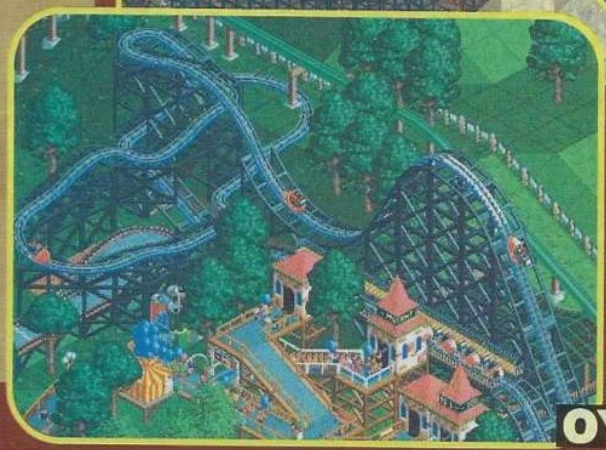
ALTERNATIVE INTRODUCTION III V2.1
Roller Coaster, inancıma göre, biz Türklere uzak bir kavram. Yani kaç kişi görmüştür RCT' de olan attraksiyonları, kaç kişi Steel Roller Coaster' a binmiştir, Suspended Single Rail Roller Coaster'in yanından kaç kişi geçmiştir, veya kaç kişi Log Flume' da ıslanmıştır. Bütün bunlar ne demektir. Pollyannalar şöyle düşünün o zaman : İşte size Amerika theme parklarında olan attraksiyonlar, alın RCT`yi, buralara gelmiş gibi olun. Süper be ! Pollyannaların, evil twinleri ise şöyle düşünün. Ulan millet dünyada nelere biniyor be, ulan biz ne şanssız ülkeyiz. Bu oyun benim için bir gaz olacak, aha yazıyorum buraya. Bütün bu theme parklara gideceğim falan diyin ve devam edin.
Her iki türlü de yolunuz açık olsun. California'da ki en baba Theme Parkları dolaşmış bir insan olarak size söylemeliyim ki, RCT bana çok şey ifade etti. Buralarda her yerde gördüğüm ve bindiğim aletleri kurmak zevk verdi bana.
Sakın küçümsemeyin bu aletleri, daha geçen ay, San Francisco'ya yakın Great America Theme Park'da bir çocuk öldü, hemde bu oyunda da yer alan Free Fall da. Ondan sonra da 6 Flags Marine World de steel roller coaster ters dönerken, takıldı kaldı, saatlerce asılı kaldı millet.
RCT den çok zorlayıcı bir oyun beklemeyin. Oyunun yapay zekası çok ileri değil. Başarılı olmamanız için hiç bir sebep yok. Sanki orjinal Theme Park'in satmama sebeplerini yok etmek için çok ileri gitmişler ve oyunu gereğinden fazla basitleştirmişler.
Oyun çok basit bir ekran ile açılıyor. "Yeni oyun" "Yükle/Kaydet" "Tutorial". Tutorial bir kez olsun görülmeli. Bir çok şeyi keşfetmeden öğrenmenize yarıyor. Seyredin, istediğiniz zaman kontrolü mouse'a tıklayarak alabilirsiniz. Artı, oyunu birine satmayı falan düşünüyorsanız, bu tutorial size süper bir fırsat.
Ebru tutoriali gördü de aşık oldu oyuna. Artık ipucunu ben verdim, actiona siz girersiniz. Actiona girer iken beni hatırlayın da, ne bileyim, iki saniye daha geç çıkarsınız girdiğiniz actiondan. Yani geç çıkmanız için hatırlayın beni, yoksa size bu tüyoyu verdim diye değil yani.

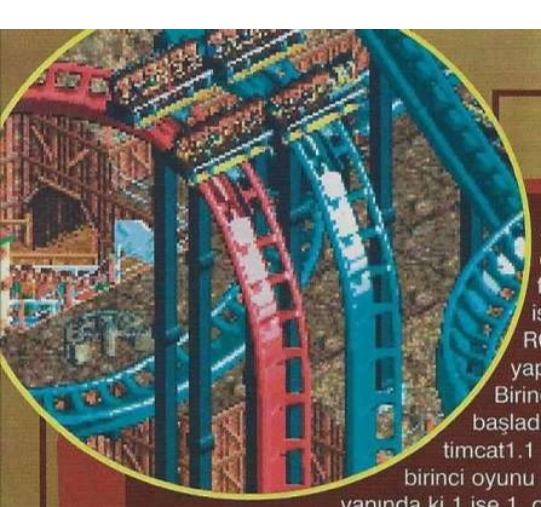
Yeni oyuna tıkladığınızda karşınızda seçebileceğiniz senaryolar çıkıyor. Bunları başarı ile bitirdikçe de aşağıdan yenileri geliyor. Senaryolar kolay ve dediğim gibi çok komplike değiller. Şunu asla unutmayın, bu bir strateji oyunu ve strateji oyunlarının altın kuralı vardır (Ben yazdım.). En iyi anınızda



ders: Tarih
konu: Roller Coaster

Bir çoğumuz için lunaparklara gitmek yazın yapılacak eğlencelerdendir. İlginç olan ise, lunaparkların en gözde öğesi olan roller coaster'ın 1400 senelerinde Rusyanın dondurucu ikliminde tahtadan yapılma buz kaydırakları ile dünyaya gelmiş olmasıdır. Buz kaydıraklarının pöpülerliği sıcak iklimli ülkelere1700'lü senelerde tekerlekleri olan tek kişilik kızakların yapılmasıyla sıçradı. Fransa'da inşa edilen birçok piste "Rusya Dağları" anlamına gelen Les Montagnes Russe adı verildi. Pistlerin sonları bir devre oluşturacak şekilde birbirine bağlanır ve kızaklara ilk tepeye taşımak için bir asansör sistemi eklenirdi. 1840'da artık teknoloji insanların roller coaster'dan beklentilerine erişemez hale gelmişti, ve bu nedenle gitgide artan tehlike ile kazalar da artıyordu. 1900lerin başında John Miller adında Amerikalı bir demiryolu yapımcısının sahneye çıkması ile roller coaster teknolojisi belirgin şekilde gelişti. Kendisinin tasarladığı ve inşa ettiği yüzden fazla roller coaster'dan bazıları Pennsylvania'da Ohio'da ve New Jersey'de hala ayaktadır. Yıllar geçtikçe yükselen yoğun ilgi 1900lerin başında dünya yüzeyinde 1500 civarında roller coaster'ın hizmete sunulması sonucunu doğurdu. Hızla yükselen roller coaster sempatisi 1929'da dünyada ekonomik krizin başlamasının ve parası olmayan bir halkla karşı karşıya kalınması sonucu iflas eden eğlence şirketlerinin kapanması ile roller coaster'ların çoğu ortadan kalktı. Krizden sonra 2. Dünya Savaşı'nın başlamasıyla ve savaşın sonrasında farklı "modern" eğlence parklarının ortaya çıkışı ile roller coaster şirketlerinden ancak birkaç tanesi hayatta kalabilmiştir. Ve şu anda binlerce Roller Coaster parkları bu birkaç şirket tarafından desteklenmektedir. Tabii bu parkların en büyük düşmanının Disney olduğunu bilmeniz bilmem ne kadar umurunuzda!





SAVE edin, akıllı olun, save edin. Save filelarınıza mantıklı isimler verin. Mesela RCT 'de ben ne yaptım.
Birinci senaryoya başladım ve hemen timcat1.1 diye save ettim. 1 birinci oyunu gösteriyordu. 1 in yanında ki 1 ise 1. oyunun kaçıncı save olduğunu anlatıyordu. Böylece bu yazıyı yazmak için save file larıma baktığımda istediğim duruma geri dönebilirdim. Bir örnek vermem gerekirse : timcat2.4 demek, ikinci senaryonun 4. iyi pozisyonu demekti, yani 4 kere save edilmesi gereken yer geçmişime işaretti bu. Boat Riding mesela, kuracağım diye mahvoldum, bin kere hata yaptım, toprağı bir hizaya getireceğim diye binlerce dolar harcadım, bütün bu hataları yaptım ama öğrendikten sonra en iyi olduğum pozisyona rahatlıkla geri döndüm. Neyse, siz akıllı insanlarsınız anladınız ne demek istiyorum.
Bu arada GameShow kapanmadan önce, Emin Bey yazı kuralları koymuştu, yok şu kadar mavra, şu kadar bilgi falan gibi. Ben şu an yazım itibari ile hangi konumdayım bilemiyorum, mavra mı çok, yoksa süper mi gidiyorum. Neyse devam edelim. Here are the nominees.

ÖLÇÜ BİRİMLERİ:
Oyun esnasında disket menüsüne basarsanız, "Options" seçeneğini görebilirsiniz. Buradan hemen Currency'i dolara çevirin, ay pound ne öyle be. İsterseniz buradan diğer birimleri de değiştirebilirsiniz, feeti metre, Fahrenheit'i da celcius yapabilirsiniz. Kıllık çıkarmak isteyenlere ek bilgi vereyim hemen, 1 Feet = 0.3 metre, 1 Fahrenheit = -17.2 Celcius. Oyunun çözünürlüğünü buradan değiştirirsiniz, 17 inch monitörü ve sağlam ekran kartı olanlar 1024*768`e kadar çıkabilirler. Eğer ekran kartınıza güvenmiyorsanız, 640*480 de iş görür. 1024*768'i ekran kartım desteklediği halde ben 800*600 de oynadım, , 1024 de bir yavaşlama gördüm. Deneme yanılma en iyi metod. Deneyin, size uygun çözünürlüğü görün, ve onun ile devam edin. Oyun Win98 altında hiç çökmedi ve çökme belirtisi göstermedi, onun için sınırları zorlayın, çekinmeyin. Düşünün bir kere, benim evde Pentium II 300, 64 Mb Ram, 17'' monitör, 4 Mb ATI ekran kartı, 12 MB Voodo II var. Bu sistemde TV kartı , Roller Coaster Tycoon ve Word aynı anda çalışabiliyor.

FİYATLANDIRMA
İstediğiniz kadar Amerika'nın theme parklarını hatim etmiş olun, bilgileriniz bu oyundaki para sistemini çözmenize hiç mi hiç yardımcı olmaz. Çünkü oyuna 10.000 dolar ile başlıyorsunuz, bir roller coasteri 2000-3000 dolara falan yapabiliyorsunuz. Oranlar acayip.
Oyunun da ücret olarak realistik tek şey giriş ücreti. Ziyaretçilerinizin giriş ücretinin düşüklüğü konusunda yorumlar yaptıklarını buradan duyar gibiyim, sizin de canınıza minnet arttırın anasını satayım. Başlangıç için 15$ ile başlayın, 45$ a kadar çıkabilirsiniz. Kendinizi ispat ettiğinizde roller coasterlar için 4$, diğer aletler için ise 2$ biniş ücreti çok güzel. Fakat sağlam bir giriş ücreti alıp (60$ gibi) aletlerin çoğunu bedava da bırakabilirsiniz. Bu aslında şu anda Amerika'da yapılan sistem.

yararlı tip no:1
Ziyaretçilerin rahatça dolaşıp etraftakileri görebilmesi için köprü yapın. Böylece aletlere olan ilgileri artar

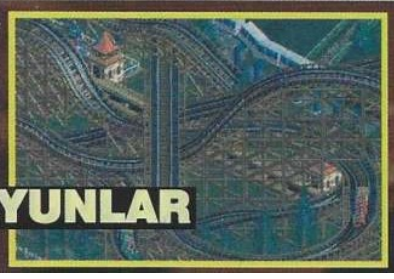
ALETLER
Aletleri kurduğunuz yerler tabi ki önemli; ama ölümcül derecede değil. Benim naçizane görüşüme göre en önemli nokta, aletlere nasıl ulaşılacağı. Pek açık olmadı değil mi? OK, açıklayayım. Yeriniz gereği, parkın en arkasına devasa bir roller coaster kurmuş olabilirsiniz, bu en can alıcı noktaya insanlar nasıl gidecek, kilometrelerce yürüyecek halde değiller ya. İşte bu noktada Monorail devreye girer. Monrail'in tek şartı minimum iki istasyondan oluşmasıdır. Amacı: müşterileri bir noktadan bir noktaya seyirlik bir şekilde ulaştırmaktır. Monorail'i kurmakda ayrı zevklidir. Aman eğimlere dikkat, alet yüksek eğimler de çok yavaşlıyor ve bu da sıradakileri çok SIKIYOR. En az iki istasyon kurun, ileriyi düşünüp diğer istasyonları da kurabilirsiniz tabi ama düşünmeniz kısıtlı ise dert etmeyin; çünkü istediğiniz an Monorail'e sağ mouse ile tıklayarak, değişiklikler yapabilirsiniz.
Her sildiğiniz aletten veya yoldan bir miktar parayı geri alırsınız. Bu da istediğiniz noktaya rahatlıkla değişiklikler yapmanıza olanak verir. Oyuna başladığınızda monorail ilk sunulan seçenekler arasında var ise, tereddüt etmeyin ve kurun; çünkü genelde ilk seçenekler arasında verilmez.

yararlı tip no:2
bir araç yaptıktan sonra geçeceği yollara tünel kurun. Bu durum ziyaretçilerin heyecan seviyesini artıracaktır.

Parkınız ilk açıldığında giriş ücreti bedavadır, yukarıda da anlattığım gibi bu ücreti keyfinize göre değiştirin. Bu ücret olayı roller coaster harici diğer ridelar içinde geçerlidir. Ridein ücretini check etmek, kuyruk yolunu kurmaktan sonra ki ilk işiniz olsun. Kuyruk yollarını S biçiminde kurarsanız, yerden kazanırsınız. Park ilk açıldığında bazı ridelar daha bir popülerdir. Bunlardan Car Ride en süperi ve ilgi görenidir. Haunted House ilk başta çok popüler gibi görünebilir; ama daha sonra sizi zarara bile sokar. İşte bu durumda hiç düşünmeyin hemen Demolish edin bu gibi durumdaki aletleri. Yeni gelmiş diğer aletlere yer açılır hemde.
Test Drive seçeneği olan hiç bir aleti test etmeden açmayın. Oyunun

yararlı tip no:3
Ziyaretçilerin (bunlar kısaca velet oluyor) araçlara olan ilgisini daha da artırmak için su üzerinde ve suya yakın araç kurun

heyecan ve korku eşittir roller coaster



yararlı tip no:4
Veletlere süpriz yapın! yani çevreyi ve araçları mümkün olduğunca ilginçleştirin.
Paraya para demeyin (expert advice)

içinde hazır halde gelen aletleri bile. Basima gelen bir olay, hazır bir roller coaster kurdum ve hemen açtım, 5dk sonra bir patlama, 24 kişi oldu. Anladınız herhalde testin önemini, testinizin süresi test sonuçları gelene kadar olsun yeter. Mekaniklere önem verin, çok bozulan aletlerin inspection aralıklarını azaltın. SIK SIK check etsin adamlar.

Arazinin durumuna göre custom aletler kurmaya bakın, oyunun asıl zevki burada aslında. Yoksa hazır roller coasteri kurmanın bir anlamı yok, kendi dizaynınızı hayata geçirmeniz, test etmeniz daha bir
zevkli. Tekrarlıyorum, oyunun içinde oyun gibi düşünün Roller Caoster Tycoon'u. Aletlerin dizaynı bir oyun, Theme park yönetimi başka bir oyun.

INFORMATION CENTER

Information Center'in ismi kritik gibi gözükebilir; ama oyun içinde önemi çok fazla değil. Kurmamazlık da etmeyin. Kurmanızın size getirilerine gelince : Yağmur esnasında şemsiye satar para kazanırsınız, harita satarsınız, insanlar daha az kaybolur veya yollarını daha kolay bulurlar. Kaybolma işi ise genelde birleşmemiş yollardan meydana gelir. Yolları bir şekilde birleştirin gerisi kolay. Hayal gücünüzü birazcık olsun zorlayın, yolları illa ki düz yapmak zorunda değilsiniz. Köprü gibi yapabilirsiniz, deniz üzerinde yapabilirsiniz.

YEMEK YERLERİ

Yemek hep problem oldu benim oyunlarımda. Yapıyorum burgerciyi; ama gel gör ki hala ziyaretçilerin düşüncelerinde "Açım, yiyecek yer bulamıyorum." gibi şeyler geçiyor. Nedense çözemedim. Researchunuzde yeri geldiğinde değişiklikler yapın ve "Shop" lara önem verin, baloncu falan çıkarın ki zevklensin oyun. Kuyruk yapmayı unutmayın, her aletin uzun kuyrukları olsun, uzunluğunu aletin popülerliği ile doğru orantılı ayarlayın.

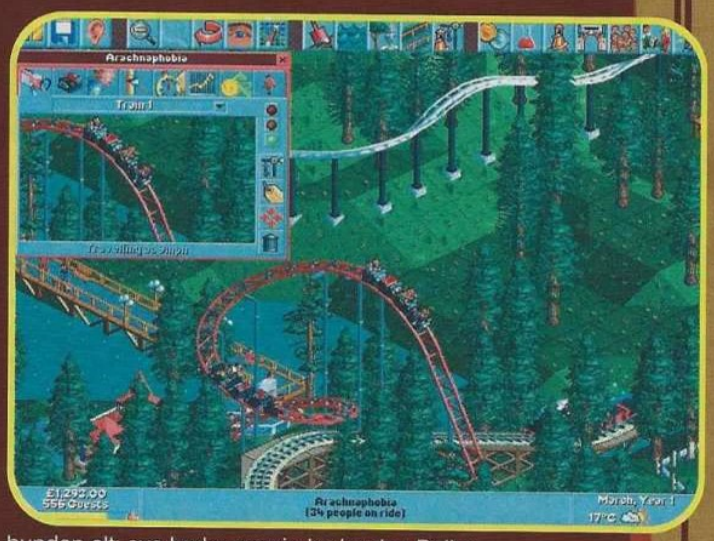
ÇEVRE

Çevrenizi temiz tutun, handymenlere ağırlık verin. Çok çimli bir arazide iseniz, handymenlerin görevlerinde değişiklikler yapın, hepsi de gidip çim biçmesin. Çöp gördüğünüzde, bir handymeni tutup, o noktaya atın, o gerisini halleder. Çöp kovaları da bir çözüm olabilir tabi.

Çöp kovalarını bankların yanlarına kurmanız sadece görünüş açısından yararlıdır. Bank demişken, zamanla bankların kırıldığını söylemeliyim, titiz bir insansınızdır belki. Eğer göl çıkar ise karşınıza sakın heyecanlanmayın; çünkü su üzerine de istediğiniz aleti kurabilirsiniz. Giriş, çıkışlar dert olabilir sadece o kadar.

FİNAL

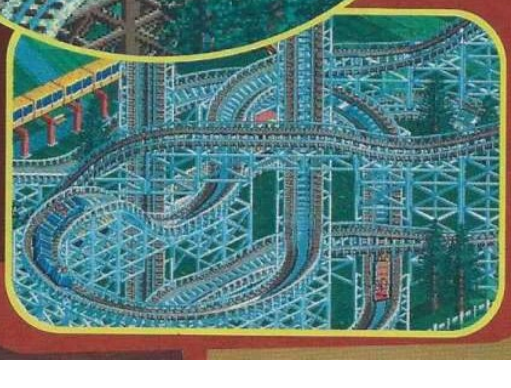
Ben bu oyuna yüz üzerinden yetmiş sekiz veriyorum, türünün ilk oyunu olsa idi bir doksanı hak ederdi; ama ne yazık ki altı sene kadar geç kalmışlar. İsterseniz gidin alın, oynayın, dediğim gibi uzak kavramlar bize bu tür aletler; ama hepsi de süper şeyler. Ben



bundan altı aya kadar acayip korkardım Roller Coasterlardan, taa ki o güne kadar. Bir gün Can Alper kardeşim aldı beni ve içinde beşe yakın en baba roller coasterlarin bulunduğu bir parka götürdü. On saat sonra parktan çıktığımızda, hemen hemen hepsine beşer kez binmiştim bile. Acayip şeyler canım, Invertigo yu hatırlıyorum da... Nasıl da büzülüp kalmıştım ve bu yaşadığım bir rüya diye düşünmüştüm, nasıl da korkmuştum.

Aşağı doğru yüz km üzerinde bir hız ile inerken Can'a aynen şöyle bağırmıştım "Bu bir yalaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaannnnnn!!!!"

yararlı tip no:5
Veletleri etkilemenin bir başka yoluda bindikleri araçların çevresinde başka araçlar olduğunu görmeleri. Şekildeki gibi araçlar yapın



1 CD

FİRMA: Hasbro Interactive
TÜR: Strateji
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 50 Mb HD Win 95-98

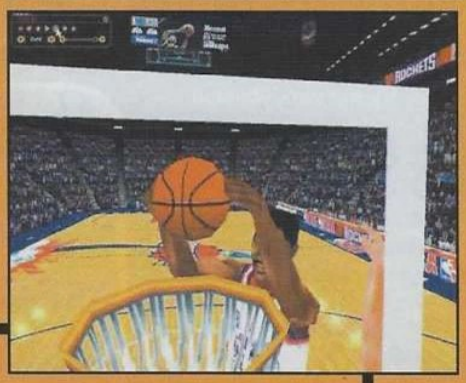
Süper, şahane, harika bir oyun. Strateji oynamanın keyfine varacaksınız. Nerden olursa olsun bu oyunu almanız kanun gereğidir

%100

nba 2000 inside drive

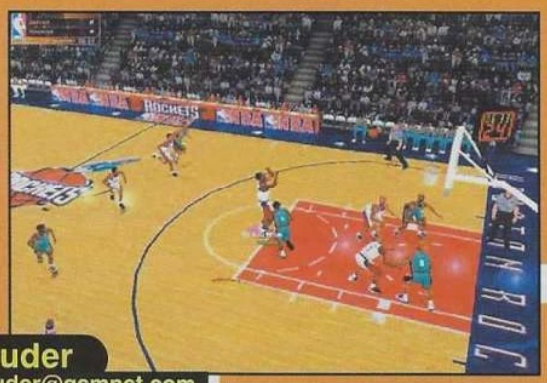
Muder
muder@gsmnet.com

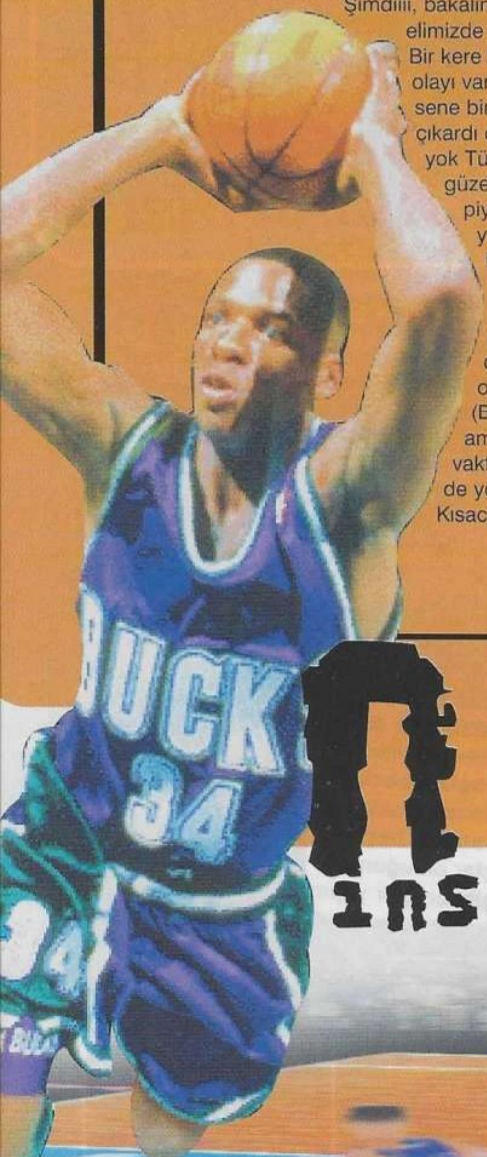
Spor oyunları yazarı olarak asırlar süren başarılı geçmişim ardında, Gameshow kapanıp da ışıkların gerisine çekilmek zamanı geldiğinde piyasaya çıkan hiçbir oyun bende heyecan yaratmadı. Fifa 99 geldi, şöyle bir baktım, NHL 99 geldi o da aynen. 99'lu bir çok oyun geldi. Çıksa kesin ben yazardım bu oyunu alooo alooo lütfen benimle ilgilenin, kendimi çok yalnız ve ezik hissediyorum falan oldum, o kadar. İnsanlar beni yine eskisi gibi sevsin, el üstünde tutsun istedim ama olmadı. Bir daha asla evimin önünde kalabalıklar oluşmadı. Perdeyi bir açıp bakışımla, kendinden geçen 'Müüüber Müüüber' 'Müdür buraya' 'Mooodem moodem 56Kaaaa' falan tezahüratı yapan kitlelerle karşılaşmadım. Kızlar bayılmadı ben de pek umursamadım. Bir daha asla, Fifa'yı, NBA'yi, NHL'i, World Cup'ı falan açıkladığım zamanlarki gibi olmadı. Sonra bir gün Wachowski kardeşlerin filmlerinde bile (mode: entel manda on) olmayacak bir güzellik oldu ve GAMESHOW dirildi (aaa abi adam resmen manda demiş yaa). Ben de bu show'un değişmez bir parçası olarak (olm biz hepimiz Emin, Polat ben falan Matrix'iz, hiç bi şeyden haberiniz yok walla!) olaya girdim.



Şimdiiii, bakalım elimizde ne var? Bir kere bir NBA olayı var ve de 2000! Hımm, demek ki Electronic Arts bu sene biraz daha erken davranıp NBA Live'ı hemencik çıkardı diyoruz ama değil. Hemencik diye bir kelime bile yok Türkçe'de. Neyse konumuz o değil, Microsoft bir güzellik yaparak, yeni bir basketbol oyununu piyasaya sürdü. Yani bu sene double-combo yapıyoruz (double-combo var mı yani Türkçe'de?), NBA Live 2000'i beklerken Inside Drive 2000 oynuyoruz. Bu arada FOX Sports da, FOX NBA Basketball 2000'i kısa bir zaman içinde çıkaracakmış ki, buyrun triple-combo. Bu da demek oluyor ki, bu adamlar bu hızla 2000'li oyun çıkarırlarsa ben evden hiç çıkamayacağım (Bir de Playstation için NBA Shootout 2000 var ama neyseki Playstation'ı bozdum ve yaptırmaya vaktim yok, zaten Türkçe'de Playstation diye bir şey de yok).

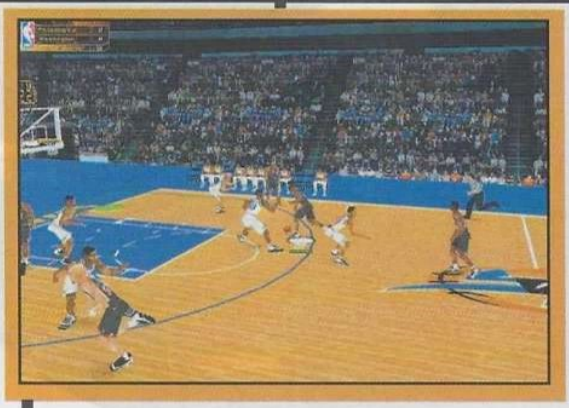
Kısaca bakacak olursak, NBA Inside Drive 2000'in NBA Live'dan öyle çok büyük bir üstünlüğü yok. Özellikle grafikler açısından, NBA Live oynadığınız, sevdiğiniz bir oyunsa, pek bir yenilik beklemeyin. Ancak tabii ki, Microsoft olaya el attı mı, o ibareyi gören biri de oyundan bir şeyler bekliyor ve de beklediğini de alıyor. Oyunun en büyük özelliği, atmosferi çok iyi yansıtması diyebilirim. Tamam Live'da da bu böyleydi ama bunda, spikerler Marques Johnson ve Kevin Calabro olayı gerçekten alıp götürüyorlar. 'Tekrar' olabildiğince az ve nerede ne söyleyecekleri konusunda Live'dan biraz daha iyi olduklarını söyleyebilirim. "aa doğruya, bu sadece bir bilgisayar oyunuydu" dediğimiz zamanlar gitgide azalıyor (Matrix has you ehehe). Bunun yanısıra, topun zıplayışından, seyirci sesleri, tezahürat ve salon melodileri (bunun başka bir adı vardı ama neyse salon melodisi de iyiymiş bak) hakem düdükleri gibi sesler çok iyi ayarlanmış. Hakem düdükleri demişken, oyunda hakemler de var ve sabit durmayıp olaya direk müdahale ediyorlar. Bir diğer ayrıntı da, oyuncuların topu kafalarıyla izlemeleri. Bu olay da ayrı bir gerçeklik katmış oyuna. Ayrıca Inside Drive 2000'de NBA'in tüm salonları mevcut. Seyircileri de çok güzel çizmişler, sanırım sırayla salonlara gidip 'bir saniye sizi dijitize edeceğiz' deyip bütün seyirciyi salonla beraber teker teker bilgisayara atmışlar. O kadar detaylı ki, bir ara seyirciler arasında dayımı gördüm





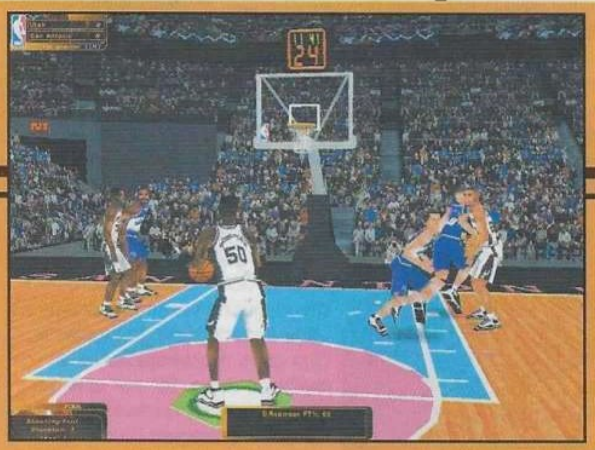
Boğaziçi Üniversitesi basket günlerimizden bir kaç not (artık oynamıyoruz)

- Yabancılarla oynadığımız bir maçta Mert ile rakip oyuncu az kalsın birbirine giriyordu. Bunda ilginç bişey yok ama asıl ilginç olan Şair sandığınız Mert'in tam bir mahalle kabadayısı olduğuydu. O gün yanına yaklaşmadık.
- Rauf denen kazulet bir keresinde tam 4 kişiyi birden sakatladı (Mert, Zebani, Meg ve Can). Sonra da bilerek yapmadığını söyledi ve sürekli pis pis sırıttı!



sandım.
High Voltage (oyunu yapan ekip), motion-capture olayı için, Ray Allen'ı kullanmış. Yani, hani oyuncuların hareketleri gerçeğe daha yakın olsun diye bir adam seçiliyor da bir elbise giydirilip hareketlerini bilgisayara atıyorlarya, o motion-capture olayı için. Yalnız, yabancı kaynaklardan (New York, Orlando ve Miami'de üç güvercin beslerim) duyduğuma göre bu konuda High-Voltage'a birkaç eleştiri gelmiş. (Neden Michael Jordan'la yapmıyorsunuz bu işi falan demişlerdir herhalde, ekipde yardımcı konumdaki biri de aman abi sinirlenmeyelim milletin ağzı torba değil ki falan demiştir ki kendi aralarındaki olay, ben olsam kim demiş adresini bulun falan derdim ama o da benim sorunum yani o kadar da önemli değilmiş ama madem bu kadar uzun parantez yazdın bir bilgi ver de neşemizi bulalım diyorsanız Michael Jordan oyunda yok) (Sen bizimle neşe mi buluyorsun?!)
Biraz da oyunun oynanışından bahsedip daha ayrıntıya girmek istiyorum ki, bir oyunu da menülerine girmeden açıklamak gayreti içindeyim bu kez. Kendimi aşacağım yani, ehe.

Oynanış açısından, diğer basketbol oyunlarıyla karşılaştırıp çok büyük farklar beklemek yanlış ama Inside Drive'ın benim görebildiğim birkaç özelliği var ki, oyuna gerçekten çok şey katıyor. Bunlardan biri, çok kolay basket atılamaması. Örneğin pasın uzunluğu arttıkça topun çalınma riski de aynı ölçüde artıyor. Attığınız üçlüklerin girme olasılığı Live'a oranla daha düşük. Örneğin Glen Rice'ın attığı üçlüklerin pek çoğu girmiyor ki nerede görülmüş, bunu benim güvercinler bile görmemiştir (abarttım). Bunun gibi birkaç ayrıntı daha, oyunu, oyuncuya çok da hissettirmeden zorlaştırmış ve daha uzun süre oynamasına yardımcı olmuş. Bu gerçekten basket oynadığınız hissine kapılmanızı ve atmosferi daha iyi hissetmenizi sağlıyor. Glen Rice demişken, oyuncuların kişisel özelliklerinin de çok iyi aktarılmış olduğunu ekleyeyim. Bu arada oyundaki yapay zeka da atak'larda aşmış ama defansta pek bir olayı yok.
NBA Live'da olan tuş kombinasyonlarıyla değişik hareketler yapma olayı maalesef Inside Drive'da yok. Yine de Turbo tuşuna sürekli basma durumunda (bas-çek-bas-çek olayı) adam geçme'lerde değişik bir takım hareketler görebilmek mümkün.
Oyunda iki kişi karşılıklı, streetball ortamında karşılaşmak da mümkün. Bir tek kişiyi, topa sahip oyuncuyu ya da tüm takımı (adam değiştirme tuşuna basıncaya dek bir adamı kontrol etme durumu) gibi seçeneklere sahipsiniz.
Inside Drive'da direk pas yok (isim belki de buradan geliyordur, kimbilir). Yani boştaki bir adama kafadan pas veremiyorsunuz. Eee nasıl pas veriyoruz o zaman kendimiz mi gidiyoruz, yalnız mıyız bu yolda, yok mu bir elimizden tutan diyecek olursanız, pas tuşuna basınca pas isteyen adama pas veriyorsunuz diyeyim siz de bu muhabbete hiç girmeyin isterim.



Inside Drive'da, NBA Live'da olan sezonu kısaltma gibi opsiyonlar da bulunmuyor. Bunun yerine 'simulate' yapar (bilgisayara oynatma durumu) geçerim diyenler için de, kişisel görüşüm yapıldığında bilgisayarın sizin kaybetmeniz yönünde daha bir ağır basması oldu. Yani bir yerde, bu 82 maçı da yapmak durumundasınız. Ama oyunu severseniz ki sevmemeniz için hiçbir neden yok, neden olmasın? Zevkle...
Menüler ve kamera açıları ya da buna benzer ayrıntılarda pek bir yenilik göremedim. Replay süresinin uzun olması belki bir avantaj olabilir. Bir de tabii menülerin çok 'kolay' dizayn edilmiş olması da büyük avantaj. Mouse'la oynamak mümkün, bir oyuncunun mouse diğer oyuncunun klavye ile oynaması mümkün (ve aynı anda da oynamaya izin veriyor oyun). Çeyrekleri, 1 – 12 dakika arasında ayarlayabiliyorsunuz. Kontrolleri de kendinize göre kişiselleştirebiliyorsunuz. Kontroller demişken, 'default' durumda (siz bozmadan önce) kontroller şöyle: Şut için Space, pas için Alt, turbo ve adam geçmelerdeki atraksiyonlar için Shift, top çalmak için X (aynı zamanda pas isteme) ve basketçi duruşu için (sanatçı duruşundan esinlenilerek) CTRL.
Oyunu Celeron 366 (internet café), 233MMX (benim emektar) ve PIII-450'de (yeni oyuncağım – breh breh breh adam evinde oyuncak diye NASA şeysinden besliyor) test ettim. İlk ikisinde sorunsuz çalıştı yalnız P3'de sorun yarattı dermişim ehehe. E tabii, hepsinde sorunsuz çalıştı. Tam performans alabilmek için Riva TNT 2 ChipSet'li bir grafik kartı tavsiye edebilirim ki uçuyor. Gerçi bu P3'e grafik kartı takmasan da olurmuş sanki – yeni bilgisayar aldım da, görmemişlik yaptım size - ...
Kasım'99'da beklediğimiz Fifa 2000 ve yine yakın bir zaman diliminde çıkmasını umduğumuz NBA Live 2000 gelene dek, kesinlikle bakılmayı, alınmayı ve oynanmayı hakeden bir oyun NBA Inside Drive 2000. Basketbol severler kesinlikle kaçırmasın. Basketbol sevmeyenler, siz de madem beni sevdiğiniz için bu yazıyı buraya kadar okudunuz, size de aferin.
Bu arada bu ayın başında (2 Eylül falandı sanırım) Electronic Arts, Michael Jordan'la bir anlaşma imzaladı (böyle ordaymışım gibi anlatmıyor muyum). Bu da NBA Live 2000'de Jordan da olacak demek oluyor. Ayrıca 2000'de, '50, '60, '70, '80 ve '90'lardan da beşer en büyük takım (yoksa oyuncu muydu, tam bunu söylerken güvercin pencereden düştü de, Amerika'dan buraya gelebiliyor ama pencere pervazında iki dakika duramıyor, salak şey) olacakmış.
Geçmiş bugünle, geçmiş kendi içinde geçmişle, bugün bugünle ve insanlar kendi dostlarıyla streetball ortamında karşılaşabileceklermiş. Bu cümleden de yüz bin mesaj çıkarmanıza fırsat vermeden, oyun hakkında söylenebilecek şeyleri söylediğimi düşünür, kaçar giderim.
"Bir saniye sizi dijitize edeceğim" ehueuheuheuehehe, ay yaa!

- Yine bir maçta Rauf kazuleti Faul yaptı diye Zebaniye kafa kol girişiyordu da zor ayırdılar (Zebani döver!)
- Meg basket maçları boyunca tam 4 gözlük, 2 Casio kol saati ve 7'nin üzerinde kalp kırdı.
- Bir maçta satma rekoru Rauf'a ait. Tam 6 kişiyi birden sattı ve doğum gününe gitti
- Bir maçta tam 3 tane kavga çıktı (kendi aramızda tabii!)
- Zaten o maçtan sonra da basket grubu ateşten korkup kaçan çakal sürüsü gibi dağıldı. Sorumlular utansın!

1 CD

FİRMA: Microsoft
TÜR: Spor
SİSTEM: P166 32 Mb Ram/ 90 Mb HD/ Win95-98/ 3d Accelerator (recomended)

Çok fazla bir yenilik olmamasına rağmen yine de zevkle oynanabiliyor. Yani anlatmaya çalıştığım şey; kabak tadı vermiyor

% 80

Commandconquer

tiberian sun

dünyanın en şöhretli oyununun NOD'larla olan tam çözümünü, dünyanın en şöhretli yazarı Burçak açıklıyor. GDI ise sırada...

NOD TAM ÇÖZÜM

Biliyorum geçen zaman içinde belki çoğunuz Tiberian Sun'ı bitirdiniz. Belki oyunu bitirmekle kalmadınız ayrıca son derece kolay veya başarısız da buldunuz. Olsun, yine de sorumluluk sahibi bir yazar olarak görevlerimi yerine getirmeye çalışacağım. Polat bana anormal derecede bastırdığı için birkaç gün içinde oyunu bitirmem gerekti. Ve şu anda oyunla ilgili verebileceğim ilk tavsiye oyunu birkaç dakika içinde bitirmemesidir. Yavaş yavaş, sanki öyle bir konu yokmuş gibi oynamak hem daha zevkli hem daha manalı.

Nod ile ilgili genel olarak konuşmak gerekirse havadan yere saldırı gücünün zayıf olduğunu görürürz. Rakibin Orca Bomber gibi ezici bir ünitesi varken NOD buna karşılık veremiyor. O yüzden kendi kara güçlerini kullanırken yanlarında onları hava ünitelerine karşı koruyacak bir şeyler olması lazım. Ben, açıkçası, oyunda Rocket Soldier'ları bu iş için kullandım. Hem ucuz oldukları için sayıları fazla olabiliyor, hem de GDI'ın en korktuğum ikinci ünitesi Titan'ı bile tokatlayabiliyor.

Dikkat ettiyseniz, oyunda Artillerry son derece güçlü. Hatta şöyle söyleyeyim Artillery olduğu zaman rakibin karadan NOD'a karşı şansı yok. Ben oyun boyunca Artillery'leri altılık gruplar haline kullandım. Üçünü saldırı moduna geçirip diğer üçü ile ilerleyerek falan derken, ve onları da Rocket Soldier kullanarak havaya karşı korurken oyunu kazanmış buldum kendimi. Bina piyade falan dinlemeyen çok kuvvetli bir ünite. Sakın bir an için bile olsa korumasız bırakmayın, çünkü dibine girdiler mi nasıl çabuk öldüğünü bir ben biliyorum (siz de bilmeyin diye yapıyorum, tecrübeli yazar durumu).

Ayrıca kaç tane harvester yapacağına karar vermek de çok önemli. Bazı bölümlerde sekiz-dokuz tane refinery yaparak saçmalamış olduğumun son derece farkındayım aslında. Bunu da şöyle açıklayayım: yapabildiğiniz sürece yeni refinery'ler yapın. Uzaktaki tiberain'ı da kullanın, yani üssün yanında büyük bir tarla varsa sadece ona değil diğerine de harvester gönderin. Bu durumlarda rakibiniz tiberian için savaşabilir, ve sanıyorum ki böyle saçma bir savaşı Artillery ile rahatça kazanırsınız. Açıkçası garip bir durum olmadığı sürece diyorum ki NOD çok üstün. Şimdi de en sevmediğim bölüm olan bölümleri tek tek açıklama kısmına gelelim artık.

Fakat oyunun ilk bölümünü prensip meselesi olarak açıklamıyorum. Eğer olur ha, bu bölümü geçemiyorsanız zaten oyunun geri kalanında benden size hayır gelmez.

İstersem burada her şeyi anlatayım, sizin eve gelip ben oynamadıkça yardımcı olamam. Ayrıca bütün oyunla ilgili söylemek istediğim çok önemli bir şey var. Kamp ateşi yakalım. Yaklaşın yanıma. İçten konuşacağım. Tiberian Sun tipi oyunların hemen tamamını haritayı açtığınız anda bitirirsiniz. Rakibin nereden ne ile geleceğini bildikten sonra yenemeyecek kombinasyon yok. O yüzden başta size verilenlerle, her bölümde, önce çevreyi araştırın, bilgisayarın nereden geldiğine dikkat edin ve özellikle harvester'ını arayın. Başlıyoruz.

2. Retaliation

Görevdeki amacınız TV yayını yapan büyük binayı ele geçirmek ve hemen sonra da rakibi haritadan silmek. Hemen iki tane refinery yapın ve ekonominizi rahatlatın diyeceğim, zaten rahat diyeceksiniz ayrı sinir konusu. Bir tane Raider ile haritayı açın. Bu sırada 6-7 tane raider (yanlış hatırlamıyorum değil mi ismini, bu makinalı tüfek kullanan cip tarzı araç) ve 6-7 tane rocket soldier üretin. Düşmanın harvester'ının ortada bir yerlerde olduğunu göreceksiniz. Ona gidip rocket soldier'larla merhaba deyin. Bir çok askerle size saldırınca piyadeleri Raider'larla araçları Raider'larla öldürün. Aynı sürede bir tane engineer basın üssünüzde. Rakibin üssüne, yani haritada sizinle ele geçirmeniz gereken TV İstasyonu arasında kalan üsse girip orada da aynı kombinasyonla savaşarak orayı da yıkın. Tek bir engineer ile TV İstasyonu'nu ele geçirince bir çok APC ile gelen NOD Askerleri'nden çoğu size katılıyorlar. Bundan sonrası çocuk oyuncağı, onlarla sağ aşağıdaki üssün tamamını yıkmalısınız. Kolay bir bölüm rahat geçersiniz.

3. Free Rebel Commander

Görevde amaç NOD'un generallerinden birini bulup onu bilgi vermesi için üsse kaçırmak. Eğlenceli ve azıcık da olsa zor bir bölüm. Hemen başında neyiniz var neyiniz yoksa aşağıya ilerleyin. Attack Cycle'larla oradaki

duvarcığı delip oradan geçin. Tünelin içinden geçip düşman üssüne ulaşın. İçerideki askerleri öldürün ve kamyonları da patlatın. O zaman size verdiği üç engineer ile yapmanız gerekenler: 1) Harvester para bırakırken refinery'yi alın böylece Harvester da sizin olsun. 2) Barracks'ı ele geçirin. 3) Silo'lardan birini ele geçirin. Gelen parayla yeni bir engineer üretin sonra diğer Silo'yu da alın. Bolca Rocket Soldier üretip sol taraftaki düşman üssüne girin. Komutan duvarların arasında duran adamlardan biri, sesinden ve tipinden tanırsınız. Onu alın ve oyuna başladığınız yere gelmiş olan helikoptere bindirin. Yine kolay bölüm en fazla birkaç denemede geçersiniz diyorum.

4. Destroy Hassan's Temple

Amacı söylememe gerek var mı bilmiyorum yine de kör gözüne parmak durumu yapalım isterseniz. Bu bölümün amacı Hassan'ın Temple'ını patlatmak gibi son derece manalı bir tamlama kullanayım. Soldaki üsse yine aynı saldırı şekli ile giriğ orayı tarumar edin. Gelen Construction Vehicle ile bir üs kurun. Bir çok harvester yapın. 6-7 Tick Tank ve 6-7 Raider olduktan sonra sola doğru ilerleyin. Piyadeleri Raider'larla, bina ve araçları tick tank ile öldürerekten ilerleyin. Bu sırada iki APC dolusu Rocket Soldier hazırlayın. Yolu takip edince karşınıza Hassan's Temple ortada üstlerde bir yerde çıkacak. Hemen APC'leri oraya gönderin, Rocket Soldier'lar patlatıversin, bölüm bitiyor. Sıkıcılık derecesinde monoton ve kolay bir görev.

5. Blackout

Amaç Ion Storm bitmeden önce rakibin radarını yıkmak. Bunun bir kolay yolu bir de zor yolu var. Kolay yolu hemen yerleşip 4-5 harvester ile üretimi sağladıktan sonra sağ alttaki köprüyü tamir edip oradan geçmek ve rakibin radarını buradaki bir tepeden patlatmak. Bir de zor ve zevkli, bol savaşlı yolu var onu da anlatayım. Sağ taraftaki köprüye demin anlattığım Raider-Tick Tank kombosu ile gitmek. Fakat o köprüde sıkışıp bir dağılıyorsunuz ki aklınız durur, bunun olacağını anladığınız anda da piyade getiriyorsunuz. Her neyse basit bir görev. Zaman sınırlaması da çok saçma, rahat rahat bitiyor heyecan yapmayın sakın.

6. Eviction Notice

Bu görevin amacı çok değişik. Rakibi haritadan silmek. Arada tatlı tadında ikinci bir amaç daha var o da taa ilk oyundan kalan base'i bulmak. Oyun başlar başlamaz üssünüzü kurun ve üretime geçin. 3-4 harvester şart. 4 Cyborg, 2 Tick Tank ve 5-6 Rocket Soldier ile ilerleyin. O sırada size verilen iki Raider ile haritanın tamamını açın. Ortadaki tek kuleyi tanklar ile patlatıp yukarıya doğru ilerlerken üssünüzde engineer'lar üretin ve onları yollayın. Rakibin üssüne geldiğinizde Tick Tank'lar ve Rocket Soldier'lar ile duvarda bir delik açıp Engineer ile içeriye girin. Bir bina ele geçirin, hemen ardından oraya bir Hand of Nod kurup yeni engineer'larla üssü alın. Titan'lar üretip orayı yıkarken hemen yukarıdaki eski üssü de bulun, bölümü geçin. Son derece sıkıcı ve kolay bir bölüm.

7. Salvage Operation

Amaç uzay gemisini ele geçirip içindeki kargoyu almak. Şimdi arkadaşlar, bu bölümü oynayan herkes adına bölümün designer'ına küfrü basmak istiyorum. Çok saçma, zevksiz ve zor bir bölüm olmuş. Cannon Fodder bundan daha güzeldi. Her neyse. Dümdüz ilerleyin, köprüden geçin, karşınıza çıkan iki birlik piyadeyi öldürün. Bu sırada Attack Cycle'ınızın sağ kalması şart. Sonra yine yoldan devam edin ve karşınıza çıkan Wolverine'lere jakabonun gücünü gösterin. Sağa ilerleyin, oradaki uzay gemisine bir tane engineer sokup aşağıya ilerleyin ve sinin oraya bir yere. Artık amacınız kaçacak olan treni durdurmak. Rakip gelip sizin orada bir üs kuracak ve onu iki tane Titan ile koruyacak. Anormal başarılı bir şekilde savaşıp iki Titan'ı almanız lazım, bunu yapmak için uygun bir zamanda bina ele geçirip rakip ona saldırırken saldırmak akıllıca diye tavsiye veririm ben. Her neyse, barracks'ı sonra tank fabrikasını ele geçirin, tank fabrikasını satıp engineer yapın ve böyle böyle tüm üssü alın. Üretime geçin, bin tane asker yapın. Ben titan kullandım açıkçası. Sağdan aşağıya doğru ilerleyin, kaçan treni görün. Amaç onu durdurmak sanırım fakat burada saçma bir bug var. Sanırım bilgisayar sizin o üssü alacağınızı düşünmediğinden treni yolda durduracak güce sahip olduğunuza inanmıyor ve tren hareket etti mi görev bitiyor. O yüzden sağlam bir kuvvetle arkadan girip en arkadaki vagonu patlatın, bölümü bitirin.

8. Capture Omagon

Amaç kaçan treni yok etmek. Bir sürü tick tank üretin ve solda tren yolunun üzerinde bekleyin, tren oradan geçerken patlatın. Saçma ve kolay bir görev, çok ayrıntı vermiyorum yaparsınız.

9. Sheep's Clothing

Amaç düşman construction yard'ını ele geçirip GDI güçlerini kullanarak mutant üssünü yıkmak. CY'yi ele geçirdikten sonra 5-6 tane Harvester ile üretime geçin. Titan-Wolverine kombosunu kullanarak sağ taraftan ilerleyin, yıkın dağıtın. Yolda karşınıza çıkacak Obelisk of Light'a karşı helikopterler kullanın ki canınızı yakmasın. Çok kolay ve zevkli bir görev. Ana bütün binaları yıkın, çünkü en son adam gayet masum görünüşlü bir binadan çıkıyor.

10. Escprt bio-toxic Trucks

Amaç önce bu kamyonları bulmak. Çevreyi gezin zaten yolunuzun üstüne çıkıyorlar. Komando yaralandıkça tiberium üstünde bekletin ki iyileşsin. Kamyonların geçeceği yerde, sağ üstte bir anda meteor swarm oluyor, sakın kamyonları kaybetmeyin. Heyecan yapmayın çok kolay görev söylenecek bir şey yok, komando dağıtıyor kendisi.

11.Destroy GDI Research Facility

Sola doğru ilerleyin ve hastanenin önünden mutant'ları bulun. Önünüze gelene onları saldırtaraktan ilerleyin. Research Facility'ye ulaşınca yardım gelecek. Üs kurun, üretime geçin. Artillery ve rocket soldier kullanarak çok rahat bir şekilde orayı tarumar edin. Çok zevkli görev kıymetini bilin. Rocket Soldier yapmayı olur ha unutursanız toplarınız öyle bir patlıyor ki aklınız durur (tecrübe konuştu).

12. Vilainess in Distress

Amaç Oxana'yı kurtarıp bir taşıta bindirip kaçırmak. Ben Oxana için düz duvara çıplak elle tırmanırım onu bilin o bir. İkincisi görevde yine Cyborg Commando var, onu iyileştire iyileştire ne varsa yıkın. Titan'lar tehlikeli, onlara karşı da öncen bir piyade sürün, Titan ona areş ederken gidip dağıtın. Ağağıda bir üs var. Barracks'ı ele geçirip bir sürü disk thrower üretin. Oxana'nın olduğu üs burası, o biraz solda. Daha sonra o disc thrower'larla sağa ilerleyip koruma altındaki APC'yi bulun. Oxana'yı da alarak o APC'ye binin. Aman ha sakın yanlışlıkla kendiniz falan ölmeyin birden bire bitiyor görev çok sinir bozucu.

13. Protect Waste Covoys

Amaç biolojik misili hazırlamak ve düşmanı yok etmek. İlki sizi ilgilendiren bir amaç değil. Bir üs kurun ve 4 Harvester'a çıkın. Uçarak saldıran askerler çok sıkıcılar bir çok rocket launcher üretin ve dağıtın haritaya. Sizin kamyonları yolda patlatan askerlere de artilerry-rocket soldier kombosu ile saldırın. Aynı şekilde sağdaki ve soldaki üsleri ele geçirin. Bu bölümde durmadan yok ediyorsunuz zevkli yani. Ve de kolay, güzel görev.

14. Destroy Mamoth MK.II Prototype

Amaç adından rahatca belli olabileceği gibi henüz deneme aşamasındaki Mamoth'u patlatmak. Önce oyunun başındaki ünite ile dümdüz ilerleyip bir tech center'ı infilitrate edin. Sonraüs kurun, 4-5 Harvester üretin. Her zamanki gibi rocket-artillery kombosu yapın. Sağ taraftan ilerleyin. Mamoth'a Rocket Soldier ilaç etkisi yaptığından rahat olursunuz diye düşünüyorum. Zevkli ve kolay bir bölüm.

15.Capture Jake McNeil

Çok zor ve zevkli bölümlerden biri. Fakat benim size yardımım buraya kadar olacak. Daha fazla anlatıp zevkinizi kaçırmak istemem. Zaten buraya kadar gelebildiyseniz kendi stilinizi yaratmışsınızdır ve daha da ilerlersiniz diye düşünüyorum ve son bir iki bölümü size bırakıyorum. Gerçekten oyunun son demoları çok güzel, bitirmeye uğraşmaya değer diye düşünüyorum.

Bir aksilik olmazsa bir dahaki aya GDI görevleri ile karşınızdayız. Bir sorun olursa mail adresim aşağıda. Adımın altında duruyor. Ne? Adım mı? Demek bitmiş yazı yazarın adına gelindiğine göre... Aa isim burda değil üstteymiş. Pis Zebani işte!

En eski kahramanımız, çok sevdiğimiz Prensimiz geri döndü...

prince of persia 3d

Burak BAYBURTLU
evilone@gsmnet.com

Hiç unutmam, sene 1991 aylardan Eylül'dü. Okullar yeni açılmış, ben kendi meşrebimce eğlenirken kapı çaldı. Babam çok kez beni bu şekilde şaşırtmış olmasına rağmen bu kez farklıydı. Elinde büyükçe bir koli, kolinin üzerinde "14" Monochrome Monitor" yazısı. İngiliz dilini sökeli henüz bir yıl olmamışken bile bu kelimelerin anlamını kavramak zor olmamıştı: ilk bilgisayarım sadece birkaç metre ötemdeydi! Ve o gece büyük bir heyecan sarmıştı aileyi, belki de benim hayatıma yön verecek bir geceydi o gece; ama kimse bunun farkında bile değildi.

Yıllarca uğruna yanıp tutuştuğum o muhteşem alet gelmişti eve. Şu an siz yeni nesle anlatmak çok zor bu duygularımı; ama tarif edilemez derecede mutlu ve sevinçliydim. Sadece 720KB bir disket sürücüsü ve birkaç disketten oluşan arşiviyle, nokta vuruşlu yazıcısıyla, 286 işlemcisi ve Hercules Monochrome ekranıyla evin baş köşesine kuruldu bilgisayar, tabi itinayla. Ama o anlatılamaz duyguların yanında bir de burukluk vardı; çünkü o zamanlar Amiga500 fırtına gibiydi, herkes çocuğuna Amiga500 alıp zevkle oyun oynatırken babam neden bir PC almıştı? Ben burada babama sonsuz teşekkürlerimi tekrar sunuyorum, sanırım fazlasıyla doğru bir seçim olmuş baba! Tabi o an için bunu anlamam zordu; ama ne yapalımdı? Bilgisayar bilgisayardı ve ilk taktığım disket üzerinde "Prince" yazan disketti. Tabii sistem disketinden sonra ;).

Babama söylemiş bilgisayarı aldığı yer, "Disketin üstünde yazanı ekrana yazıp "enter" a basın" demiş. Ben de öyle yaptım, tabi tuşların yerini zar zor bularak. Derken ekranda o hafızamdan hiç çıkmayan görüntü: "Broderbund Software presents" ve arkasından "Prince of Persia". Bakalım neymiş bu, diye beklerken pat diye oyun başlamaz mı? Önce bir sağ sol ok tuşlarına bastım, o döneme göre inanılmaz gerçekçilikte (ki bunu anlamak için iki üç oyun almam yeterli olmuştu) sağa sola dönen bir adamla karşılaşmıştım. Biraz dolaşınca bir adamla karşılaştım ve bu adam beni, sanırım iki saniyede, öldürünce ben de oyundan soğuyup bir kenara koydum.

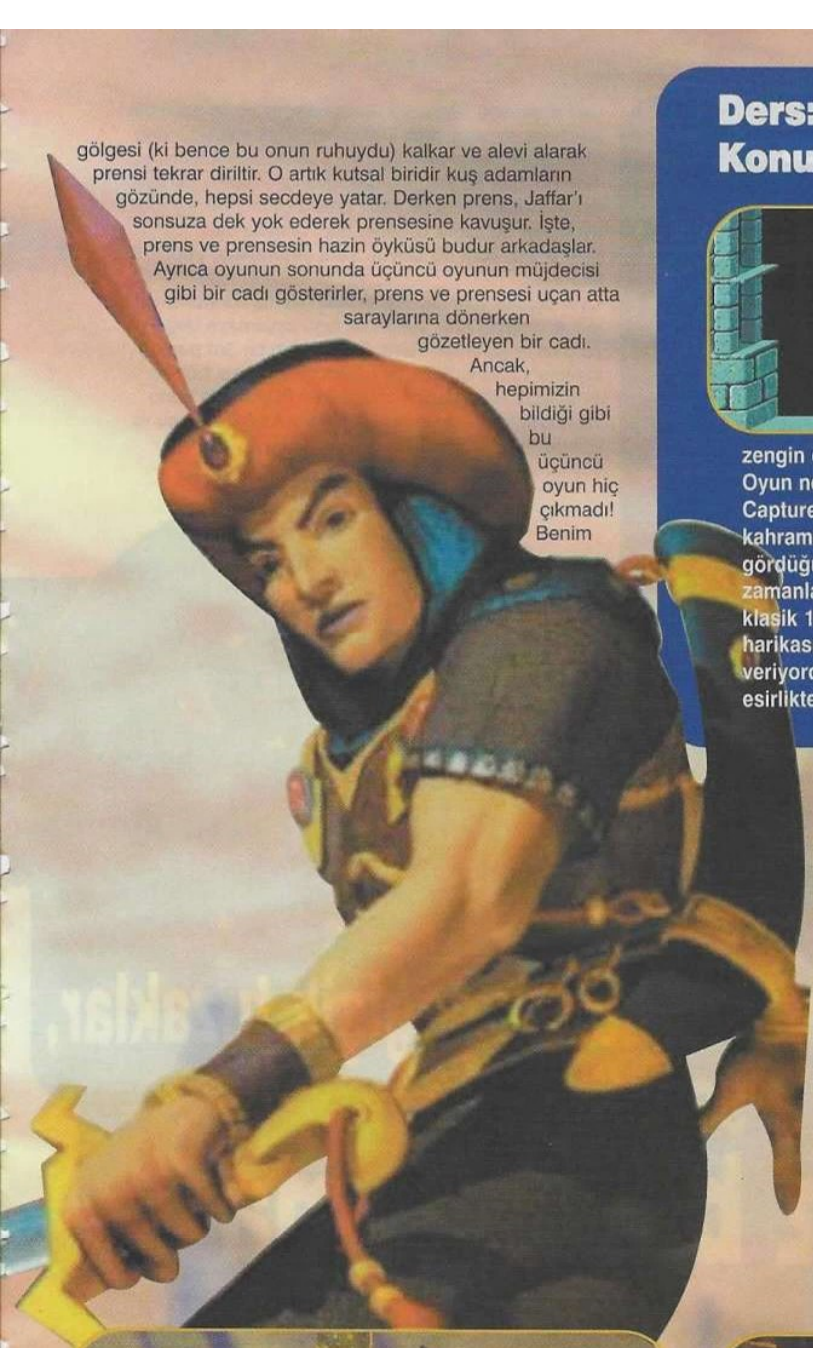
Evet, ilk heyecanla daha çekici gelen Test Drive 1'e (şu sıralar sanırım 6.sı yolda) sarıldık; ama Prens'i oynamayı kesinlikle bırakmadım. Aradan birkaç yıl geçtiğinde ben biraz daha büyümüş, biraz daha bilgisayardan anlar olmuştum(tabi bu arada Prince 1'i de yaklaşık on defa bitirmiştim) ve ikinci oyun "Prince of Persia: The Shadow and The Flame" geldiğinde tabiri caiz ise yer yerinden oynamıştı. Birincisi milyonun üzerinde satan oyunun ikincisi daha da çok satmış, zamanının en güzel grafik animasyonları ve 1001 gece masalı tadında senaryosuyla her oyun severin, eminim, saatlerini ve kalbini çalmayı başarmıştır.

Neydi bu zavallı İran prensinin hikayesi?

Prensimiz, kendi halinde, prensesi ile evleneceği günü beklerken prenses adayına göz koymuş olan hain vezir Jaffar, prensesi kaçırır ve kulesine gizler. Prensi de zindanlarına atan Jaffar, ne yazık ki ilk oyunun sonuyla birlikte kendi hazin sonuna da kavuşmuş olur. Ama kötü bu, kötüye bir **k olmaz, derler ya... bu sözü doğrularcasına eskisinden daha da kuvvetli bir şekilde geri gelir Jaffar. Bu defa yarattığı ilüzyonla prensi bir dilenci, kendini de prens gibi gösterir. Sonuç malum, prens İran sokaklarında prensesine kavuşmak üzere yollara koyulur.

İşte, burada size klasikleşmiş gibi gelecek olan senaryo, aslında hepimizin belki de yüzlerce kez büyük annelerinden dinlediği 1001 gece masallarının çok güzel bir uyarlamasıdır. Prens, aşkına ulaşmak için 1001 türlü zorlukla karşılaşır, karşısına hayalet kafatasları mı çıkmaz, kuş sarayındaki kuş adamlarla mı savaşmaz? Ancak bir çok mucize ile karşılaşan prens, kuş adamların sarayında "Flame"i alacağı sırada can verir; ama oyunu oynayanlar bilirler- burası beni çok fazlasıyla etkilemiştir- can verdiği sırada

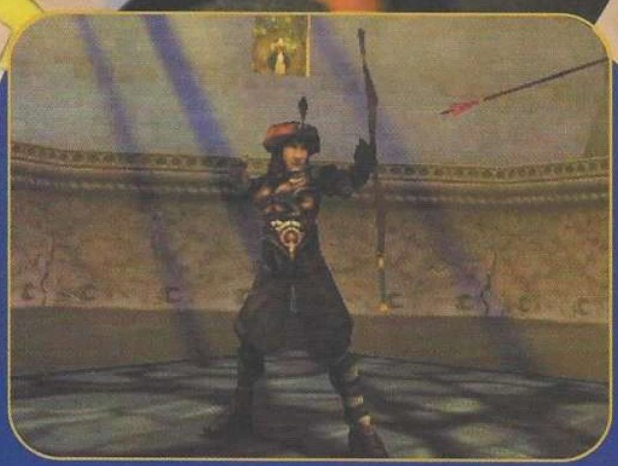
gölgesi (ki bence bu onun ruhuydu) kalkar ve alevi alarak prensi tekrar diriltir. O artık kutsal biridir kuş adamların gözünde, hepsi secdeye yatar. Derken prens, Jaffar'ı sonsuza dek yok ederek prensesine kavuşur. İşte, prens ve prensesin hazin öyküsü budur arkadaşlar. Ayrıca oyunun sonunda üçüncü oyunun müjdecisi gibi bir cadı gösterirler, prens ve prensesi uçan atta saraylarına dönerken gözetleyen bir cadı. Ancak, hepimizin bildiği gibi bu üçüncü oyun hiç çıkmadı! Benim

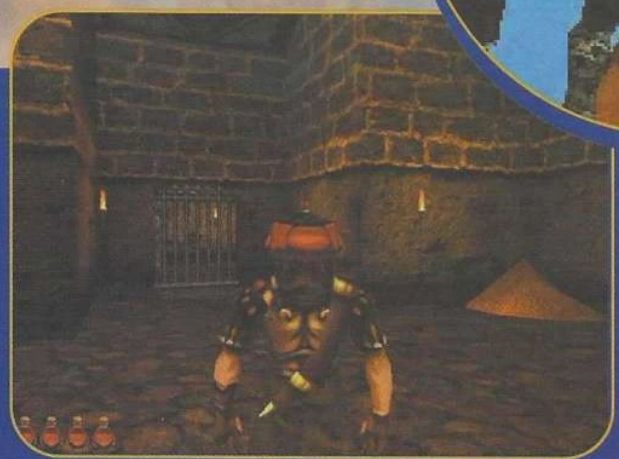


Ders: Tarih (yine mi?)
Konu: Prince Of Persia

Oyunların sadece 1 veya 2 kişinin elinden çıktığı dönemlerde Jordan Mechner denen adam bir efsane yaratacağını henüz bilmiyordu. O zamanlar 25 yaşında olan bu idealist programcı, bir gün oturdu ve kod'undan grafiklerine oradan da müzik ve seslerine kadar bir şey programladı. O şeyin adını Prince 0f Persia koydu. ve olan oldu. Oyun 2 milyon kopya sattı, Mechner zengin oldu. Nerdeyse tüm dergiler oyunu göklere çıkardı vs. vs
Oyun neden bu kadar tutmuştu? Bi kere zamanına göre, daha motion Capture teknolojisi yokken (yani emekleme dönemindeyken) Mechner kahramanın hareketlerini gerçekten de "gerçekçi" yapmıştı (o oyunda gördüğünüz tüm hareketler mechner'in kardeşinin hareketleridir). O zamanlar inanılmaz bişeydi bu (çok şaşırdığımı hala hatırlıyorum). Hikaye klasik 1001 gece masallarını andırsa da oyunun geçtiği mekanlar dizayn harikasıydı. Bilmeceler ve müthiş tuzaklar size hem zevk hem de acı veriyordu. Yani Prince Of Persia, sarayın bilinmeyen tehlikeli dehlizlerinde esirlikten kurtulup aşkını arayan bir prensin başkaldırısıydı.

bir yazarın eline kaç defa böylesine inanılmaz bir serinin yeni oyununu tanıtma fırsatı geçebilir? Hele bir de ilk oyunun onuncu yıldönümünü şenliklerle kutladığımız(!) bu günlerde ilaç gibi geldi POP3D. Yukarıda hikayesini okuduğunuz oyunun daha kısa bir de tarihçesini yine bu sayfadaki "Ders: Tarih" kutusunda bulabilirsiniz. Hikaye ve tarihçe tamam olsa da biraz eski oyunlardan bahsetmek istiyorum, tabi yenisiyle kıyaslayarak. İlk oyunda prensimiz zayıf ve çelimsiz iken, ikinci oyunda bilgisayarların grafik ve ses teknolojilerinin gelişmesiyle çok daha güzel grafikler ve sesler ile karşımıza çıkmıştı POP. Tam bir arcade/adventure olan oyunda yol boyunca onlarca bulmaca karşınıza çıkıyordu. Tabi tuzaklar da cabası. Bu formatı tutturmak için oldukça uğraşan firma, tam anlamıyla aynı oynanış şeklini koruyarak üç boyuta taşımış oyunu. Yine aynı platformlardan "atla... düşen köprüyü koşarak geç... aman bıçağa dikkat..." türü oyun şekli geçerli. Tabi bu





uzun süre "Ha çıktı, ha çıkacak..." diye beklediğim bir oyun olmakla beraber, zaman aşımına uğrayarak üç değil de 3D olarak geldi İran'ın prensi, ve bu defa da mükemmel geldi!

Oyunun hikayesi yine masal gibi...

Bu defa prensesin hain kardeşi Assan (muhtemelen bizim Hasan'la aynı isim) Sultan, Prens ve Prensesi tuzağa düşürüyor. Tek arzusu ise yarı kaplan yarı insan olan oğlu Rugnor'un mürüvetini görmek, tabi prensesle evlendirerek. Adet yerini bulsun demişler, bence iyi demişler hayırlı olsun ;)

Belki de yukarıdaki hikayeleri anlatıp başınızı ağrıttım; ama düşünsenize defa üç boyutlu olarak.

Eski oyunların bir hayranı olarak, bu oyun beni fazlasıyla tatmin etti. Aynı formatta pek çok oyun, POP1 ve POP2'den esinlenerek hazırlanmıştı. Bunlara Lara Croft'un Tomb Raider serisi (ki dördüncü oyun yolda) veya ShadowMan de dahil. Tabi her oyun kendine has yeni bir karakterle gelirken, POP3D orijinal prensin biraz üst-baş değiştirmiş haliyle geliyor. Prensimize neler oldu, neler bitti?... Arada geçen olayları anlatan bir hikaye mevcut değil. İşin aslına bakarsanız Apple II bilgisayarıyla kardeşinin görüntüsünü kaydedip oyun yapan tek kişilik oyun şirketi Jordan Mechner(ki tahmin ediyorum ki Broderbund'da kardeş bağı falan gibi bir mana ihtiva ediyor...) ilk iki oyun ikişer milyon satınca aynı kalamadı. Bu

Ders: Oyunda dikkat edilecekler
Konu: Tuzaklar

Ansızın çöken zeminler

Tıpkı ilk Prince'de olduğu gibi bastığınız yer siz daha ne olduğunu anlamadan çöküveriyor. Yani resimdeki gibi yerlerde attığınız adımlara dikkat etmeniz hayati önem taşımaktadır.

Ordan burdan çıkan metal kazıklar

ölümün aniden yerden fırlaması anlamına da gelen bu kazıklar koşarken, yürürken biteviye önünüzde beliriyorlar. Eğer refleksleriniz keskin değilse resimdeki gibi ölümün keskin kollarında buluyorsunuz kendinizi

Aman tanrım dedirten dönen bıçaklar

En korkunç olanı da bunlar. Keskin ve büyük olan bu bıçaklar, sinsi bir çakal gibi önce sizi bekliyorlar, sonra en ufak bir hareketinizde bayat bir ekmek gibi sizi dilimliyorlar. Dikkat etmek lazım!

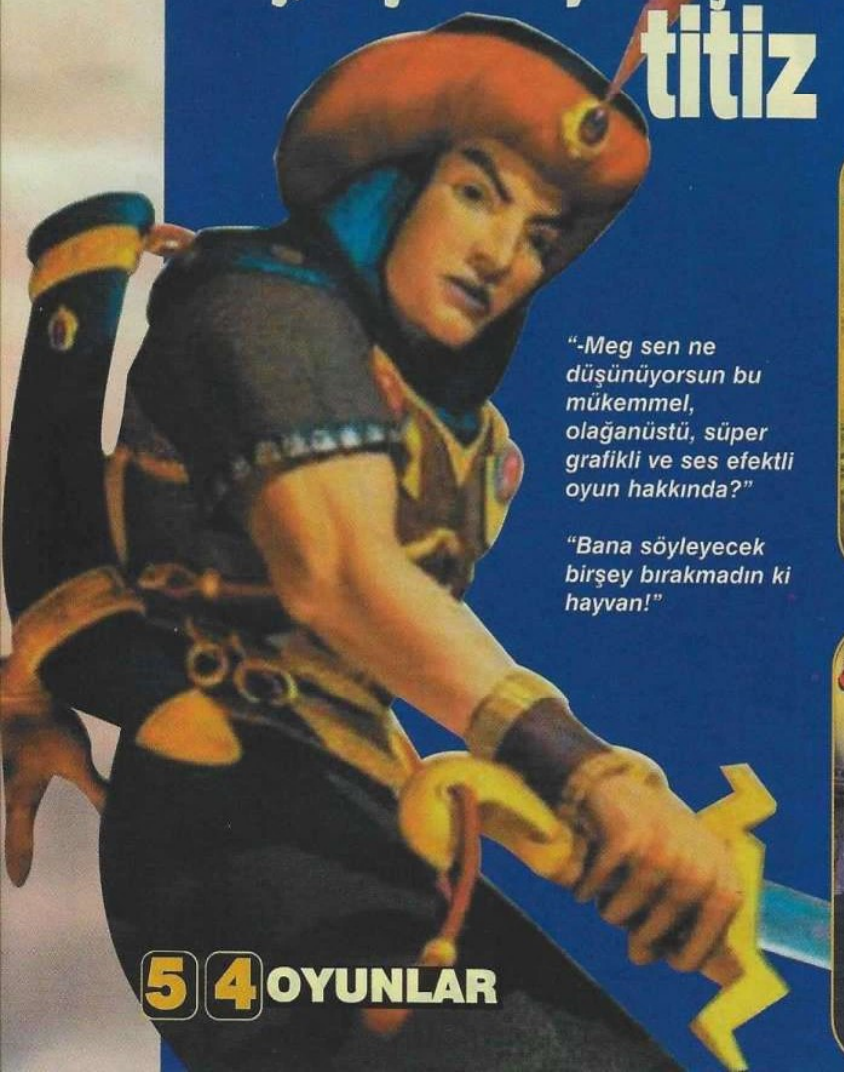
oyuna sadece "Senaryo Danışmanı" sıfatı ile dahil olan Mechner, sanırım, artık krallığının tadını sürdüğünden olsa gerek, senaryoyu yazmak için fazlaca kasmamış. Yine de, ben ön yargıyla baktığım için oyuna, bana son derece mükemmel bir yapıt ortaya çıkmış fikri uyandırdı oyun, her ne kadar senaryo bağı olmasa da.

Yeni oyun, yeni bir boyut, yeni yetenekler, yeni silahlar...

Oyunumuza yeni bir boyut dahil olunca kontroller de bir miktar değişti. Artık yukarı ok tuşu zıplamaya değil; yürümeye yararken Tomb Raider tarzı bir 3rd person kamera ve kontrol oyuna hakim olmuş. Tabi bütün oyunlarda yüzme söz konusu iken POP3D'de bunu atlamamışlar ve oyunda bolca yer altı gölü, akarsu vs. kullanmışlar.

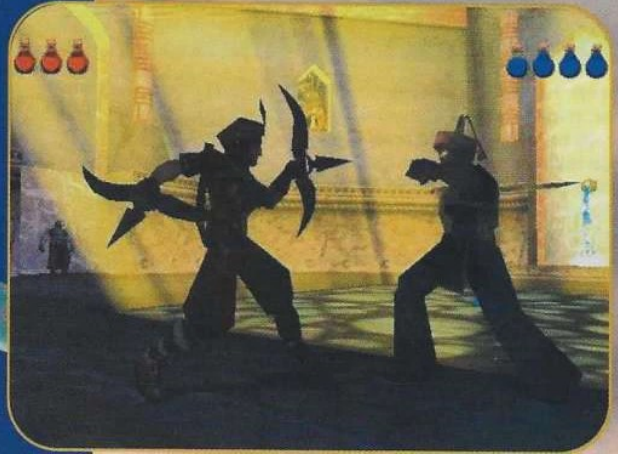
Tuşlardan CTRL ile

28 düşman karakteri, 15 Level, değişik tuzaklar, kılıç, bıçak ve yaklaşık 2 senelik titiz bir çalışma



"-Meg sen ne düşünüyorsun bu mükemmel, olağanüstü, süper grafikli ve ses efektli oyun hakkında?"

"Bana söyleyecek birşey bırakmadın ki hayvan!"

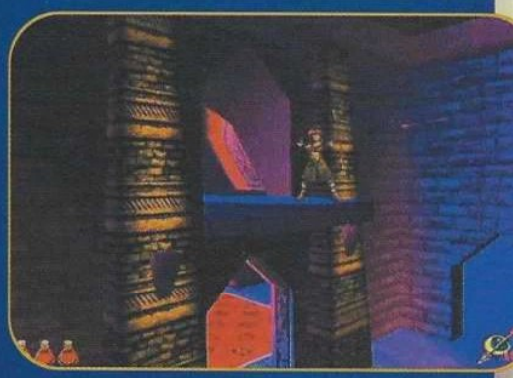


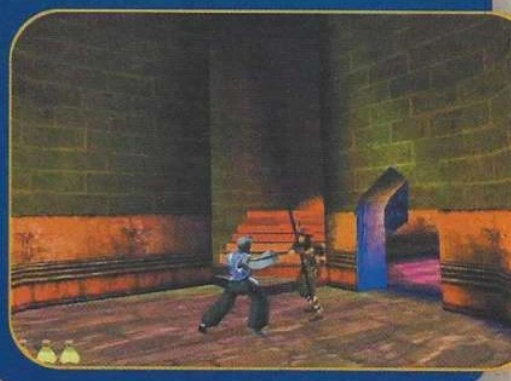
silah kullanmak için SPACE ile silahı çıkarmanız gerekiyor. Gerçi benim tuşları yazmam son derece gereksiz, çünkü hepsi ayarlar menüsünden değiştirilebiliyor. Ayrıca 1024x768'e çıkan grafiklerin çözünürlüğünü ve oyunun zorluk derecesini de bu menüden ayarlamak mümkün. Yeni yeteneklerimiz arasında yüzme var dedik ya... bir de kasa veya masa (kafiye yaptım size, Mert'im duydun mu? ;)) gibi nesneleri itmek/çekmek gibi bir yetenek daha eklenmiş oyuna. Bunun için de action key olan CTRL'ye basıp itilecek/çekilecek nesnenin üzerine yürümek gerekiyor. Bir yere atladığınızda (uzaktan tabi) SHIFT'e basarsanız prensimiz havada tutunabileceği ilk yere tutunuyor. Artık sırf platform kenarlarına değil sarkan halatlara da tutunmak mümkün, bu da oyunun bir diğer yeniliği.
Yeni yeteneklerimiz derken... Yeni silahlar da var. Bunlar:
Kılıç: Kimilerinin "Scimitar" adını verdiği bu silah; prensin, serinin başında beri var olan yegane dostudur. Oyunun başında bu kılıcı almak için bir miktar uğraş versenizde bir süre bununla idare etmeniz gerekecek. Bir defada iki defa vurmak mümkün (peş peşe iki atak tuşuna basın, zaten üç tuş var).
Mızrak/Staff: Bu da oyunun ilerleyen dakikalarında elinize geçecek bir silah. Kılıçtan daha etkili (kalem değil :P); ama daha hantal. Şüphesiz en güzel özelliği blok ettiğiniz bir saldırıya anında karşılık verebiliyor olmanız.
Çift Bıçak / Double Blade: Bununla da seri; ama kısa menzilli saldırılar mümkün. Adamına göre muamele, diyelim. Mızraklı bir düşman için doğru seçim değil.
Ok ve Yay: İşte, size farklı bir tad. Kesinlikle uzun menzilli ve kesinlikle akıllıca kullanılması gereken bir ikili bu. Kimi zaman bir köprüyü indirmek için kullanacaksınız, kimi zaman da kilitli bir kapıyı açarken.
İşte silahlar bunlardı. Yani çevrenizde sık sık göreceğiniz şeyler değil bunlar, belki yayınız için ok bulmanız muhtemeldir; ama daha fazlasıyla sık sık karşılaşmayacaksınız. En çok karşılaşacağınız şeyler ise şüphesiz eşyalar olacak. Yani bunlara genel bir isim veremedim ve "şeyler" anlamına gelen eşya kelimesini uygun gördüm. Buyurun bakın:
İksirler: Bu iksirler çeşit çeşit ve peşin peşin söyleyeyim, hepsi yararlı değil! Bazıları tuzak olduğu için pek bilmediğiniz bir iksiri içecekken önce oyunu katedin.
İksirlerimiz iki tip: Birinci tip "Healing" ve "Life Extension" iksirleri. Bunlar ile hak sınırınıza kadar doldurmak veya hak sınırınızı bir kademe yükseltmek mümkün. Bir diğer iksir ise sizi görünmez kılıyor. Zehirli iksirler garip renkleriyle kendilerini ele verirken yüksek zıplamaya yarayan, yüksekten süzülmenizi sağlayan, oklardan etkilenmemenizi sağlayan (bir nevi dex. bonus) ve sizi daha güçlü kılan iksirler de mevcut, yok değil yani.
Sihirli Oklar: Bunları da kendi aralarında teker teker incelemek gerek.
Atar's Firey Messenger: Canlı olan tüm nesneleri kutsal bir alev ile yaktığı iddia ediliyor. İsterseniz inanmayın ;)
Call of the Swarm: Bu okun atıldığı yere (ki bu bir muhafız da olabilir) bir sürü böcek üşüşüyor ve en yakın canlıya (siz de canlısınız) saldırıyor. İşin aslı henüz görmedim, bir şey diyemiyorum.
Arrow of Freeze, Arrow of Destruction ve Arrow of Instant Death: Bunlar öldürür, desem size yeterli gelir mi, bilmiyorum.
Arrow of Posession: Bu oku attığınız şeyin kontrolü ve görüntüsü elinize geçecekmiş. Buna da rastlanılmadı, please more data?
Mazarad's Mezmerizing Lights: Bununla parlak ışıklar yaratıp düşmanınızın dikkatini dağıtabilirsiniz. Kullanışlı.
Oyundaki nesnelere de şöyle bir baktık. Tamam. Karşınıza çıkacak tuzaklar, sayfanın sol tarafında yer alıyor. Oradan incelemeniz mümkün. Resimli, açıklamalı... Çok da güzel oldu (eline sağlık kebaniciğim).

Oyunu oynarken bir muhafıza rastladığınızda yapacağınız ilk iş, kaçmayı denemek olmalı. Bunun nedeni, belli bir mesafe uzağa gidebilirseniz muhafızın sizi takip etmemesi. Oyunu oynarken çevrenizde göreceğiniz canlılarla (tabi sizi görünce saldırmayanları kastediyorum) diyalog kurmanız, en azından kurdurmanız mümkün. Süper bilgiler edinemeseniz de belki faydası dokunur, diye söyledim.
Tamam, belki çok zor bir oyun değil; ama kılıca ulaşana kadar bir kılavuza ihtiyacınız olur belki, düşüncesiyle size aşağıda kılıca ulaşmanın yolunu prensin günlüğünden kopardım, getirdim. Zevki kaçmasın, diyenler bir sonraki paragraftan devam etsinler:
"Alçak Assan'ın hain planları işe yaradığı için bu küf kokulu zindanda her tarafım ağrıyarak uyandım. Çıkış için sanırım tek yol, duvarları yoklarken bulduğum zayıf noktaydı. Büyük sütun sanki "Haydi, dışarı çık." dercesine hafifti. İterek dışarı çıktım ve karşıma çıkan kapıları koşarak geçtim. İki mahkum gördüm ve bunlardan birinin üstündeki platformdan bir çıkış gözüme ilişti. Çürük yapılan tavan delinmişti ve ben de oradan yukarı tırmandım. Belki de çıkışa yaklaşıyordum? Çevremdeki tüm mahkumlar şaşkınlıkla "Kılıcın yoksa seni iki dakikada un ufak ederler." diyordu. Karşıma banyoya benzer bir oda çıktı. İleride kabarık duran şekilli zemine bastığımda üst platformdaki kapı açılmış, sular odaya dolmaya başlamıştı. Sular kesilir kesilmez üst platforma çıktım ve çürük köprüyü geçerek kırmızı ışığın yansıdığı mağaraya ulaştım. Karşıma uzun bir boşluk çıkmıştı ki "İyi ki de atladım." Dedim; çünkü bu da tuzakmış! Kazıkların üzerine düşüp ölebilirdim. Sanırım her yer bu tuzaklarla dolu, o yüzden dikkatli gitmeliyim!
Yan odaya sürünerek geçtiğimde gördüğüm mahkum da aynı sözleri tekrar edince moralim iyice bozulmuştu. Yoluma devam ettiğimde (sağdan gittim ben vallahi) bir muhafız bana sanki göz kırpacak gibi duruyordu. Tabi onun göremeyeceği şekilde yukarı tırmanıp görünmezlik iksirini içtim. İçim bir hoş olsa da muhafızlar beni göremediğinden rahatlıkla koridorun sonundaki taşa basıp açılan kapıdan yoluma devam ettim.
Kapalı kapının karşısındaki platforma tırmanınca kapının üzerindeki pencereden atlayarak kapının arkasına geçmeyi başardım. Soldaki muhafız beni görmeden sağdan koşarak gittim. İyi ki koşarak gitmişim, orada uyuklayan salak muhafız beni farketmedi bile. Uzunca merdiveni tırmandıktan sonra tam yolun sonuna geldik, derken bir makara gördüm. Onun yanından aşağı indim ve arka taraftaki kolu çekerek kapıyı açtım. Sanırım birileri beni farketmiş olacak ki muhafızların ayak sesleri kulaklarımda yankılanıyordu. Birkaç uzun atlamadan sonra bir muhafızla göz göze geldik. Sanırım biraz da uyku sersemi olmanın getirdiği şaşkınlıkla bana saldıramadan solumdaki kapıdan koşarak geçtim. Şansım yaver gitti de gövdeyi ikiye bölmedim; çünkü bir bıçak ansızın karşıma çıktı, hem de duvardan! Buralar tahmin ettiğimden de tehlikeli yerlermiş!... Ama üst kata çıktığımda avanak muhafızın duvarın dibinde durduğunu fark ettim. Ve kasayı...."
Uh... Yoruldum; ama, sanırım, nasıl kılıç sahibi olacağınızı öğrenmişsinizdir. Ben de bu arada bittim, desem yeridir. Gözlerim bana tahminimden de ağır geliyor ve bir an önce yatmak istiyorum. Gönül isterdi ki saatlerce size POP3D'yi anlatayım; ancak oyun anlatmakla bitmeyecek gibi gözüküyor. Şu sıralar gerçek bir klasik oynamak niyetindeyseniz tam oyununu buldunuz diyorum ve yatıyorum...zzzzzzzzz.....

" Birçok Prince fan'ıyla görüştüm. En başta oyunu "shooter" gibi birşey yapacağımızdan şüpheleniyorlardı. Ama bizim Jordan Mechner gibi bir avantajımız vardı. Bize çok yardım etti. Oyunun orijinalindeki atmosferi mümkün olduğunca korumya çalıştık. Ve sanırım bunu başardık"

Todd Kerpelman, Lead Designer





2 CD

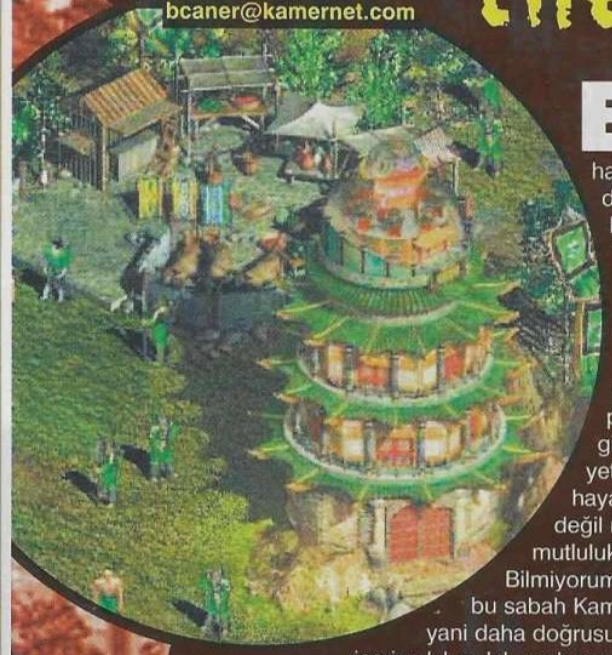
FİRMA: redorp Interactive
TÜR: Action-Adventure
SİSTEM: P233 64 Mb Ram/ 300 Mb HD Win 95-98/ 3D Accelerator

Çok çok güzel olmuş. Hala oynuyoruz. Alesta Bilgisayarda da hala oynuyorlar. Siz 0212 261 76 89 no'lu telefonu bi arayın da kalksınlar oyunun başından...

% 95

Seven Kingdoms the Fryhtan War 2

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com



Bu sabah, son derece garip bir olay oldu. Derginin hazırlıklarının sonuna doğru sık sık yaşananlar bir kere daha yaşandı. Yazılar gecikti, işler gecikti, sayfalar gecikti. Ama bu sefer hazırlıklıydık. İki gündür Kamer'de sabahlamıştık ve bu sefer her şey tam planlandığı gibi gidecekti, dergi yetişecekti (Nasıl ama hayal havasında gidiyor değil mi?) ve hepimiz mutluluktan gülümseyecektik. Bilmiyorum, dergi yetişti mi. Fakat bu sabah Kamer'de Engin ile uyurken, yani daha doğrusu uyumaya çalışırken içeriye kıl mı kıl, gıcık mı gıcık bir adam girdi. Yani adam son derece sempatikti aslında; ama beni sabahın köründe uyandırması hayatının geri kalanını bir kurbağa olarak geçirmesine yetecek bir sebepti. Birkaç büyük yanlış anlaşma, hatta anlaşamama durumundan sonra içeriye girenin Muder olduğunu anladık. Güzel bir sabah geçirdik falan...

Bunları tamamen yer dolsun, diye anlatıyorum. Çünkü yazdığım oyundan hiç de memnun değilim. Seven Kingdoms II'yi çok zamandır bekliyordum aslında. Yani şöyle, Seven Kingdoms I'i alamamış ve oynayamamıştım, çok merak ediyordum. Oyun hakkında duyduklarım da merakımı uyandırıyorlardı. Sonra II. oyunun geleceğini duyunca, geldiği zaman oynamak üzere, zihnimin bir kenarına yazmıştım. Seven Kingdoms II geldi, diye Clans yazım ve Constructor Underworld yazım iptal oldular. Gelen ve yazacağımı sandığım Homeworld demo versiyonu çıktı. Ve, eninde sonunda, elimde kalan tek oyun Seven Kingdoms ile başbaşa kaldım. Oyunu install ettim ve karşıma öyle bir demo çıktı ki aklınız durur, dimağınız devrilir. Daha ilk andan ucubik yaratıklar ve kötü grafikler ile oyun gözümde kaybetti. Her neyse, ben iyi niyetli ve görev düşkünü bir insan olduğum için moralimi yükseltecek bir şeyler yaptım (Bu aklı gördüğü).

Oyuna başladım. İlk önce bir training mission'u oynadım. Sonra birkaç bölüm oynadım. Sonra daha da bölümler oynadım. Bütün bu işlemler boyunca zerre kadar eğlenmedim ve zerre kadar zorlanmadım. Oyunu hiç beğenmedim. Bu kadar...

Aslında, real-time strateji olarak değerlendirilmesi zorunlu bir oyun değil. Tarzı biraz değişik. Nasıl desem... Lords of the Realm, Warcraft ve Civilization gibi bir çok oyunun karışımı diyebilirim. Aslına bakarsanız benim normalde desteklediğim bir harekettir. Yani normalde zaten tutmuş olan ve yenilik getirmeyen, yaratıcılıktan uzak bir oyun yapmaktansa, şansını deneyip yeni bir sistem yaratmak, böylece nicelik olarak oyun piyasasının renk kazanmasını sağlayan bir oyun yapmak son derece doğru olur bence. Ve çok kereler söylediğim gibi, Z, Dark Reign gibi oyunlarda yapılan yeniliklerden son derece memnunum. Aynı şekilde değişik tarz bir strateji oyunu bulmuş olmak beni sevindirdi.

Peki, o zaman Seven Kingdoms'u niye beğenmedim? Çünkü oyunda straetji unsurları yok. Herhangi bir risk alma durumu söz konusu değil. Bence bir strateji oyununda oyunun herhangi bir anında bir risk almak, daha sonra bunda başarı gösterince oyunu kazanmak, başarı gösteremeyince oyunu kaybetmek gibi opsiyonlar olmalı. Zaten bence bir oyuna strateji unsuru katan da budur. İşte Seven Kingdoms'da böyle bir yön göremedim. İkincisi, savaş anlarında neyin ne olduğunu anlamaya imkan yok, ve olmaması da çok doğal; çünkü oyun aşırı derecede hızlı ve grafikler de temiz değil. İşte iyi bir strateji oyununda olmasını beklediğim başka bir özellik de grafiklerin temiz olması. Örneğin geçen ay TA: Kingdoms yazımda oyunu hunharca eleştirdiğim için beni kınayan bir okurumuz grafiklerin çok güzel olduğunu söylemişti; ama benim bir oyundan beklediğim grafiklerin güzel gözükmesi değil, oyuna vermesi gereken havayı verebilmesi. Aynı şekilde bakarsanız Warzone 2100'ün grafikleri de son derece güzel ama açıkçası 3D olduklarından mı yoksa başka bir şeyden mi bilmem; ama son

derece soğuklar. Oyunu oynarken kendimi yalnız hissediyorum. Mesela TA:Kingdoms'da da grafikler öyle karışıktı ki nerede ne oluyor, kim ölüyor, savaşı kim kazanıyor anlamıyorum. Hatta savaşı kazanırsam bunu idrak etmem çok zaman alıyor. Tabi ki zerre kadar micromanagement olamıyor. Aynı sorunlar hatta daha kötüsü Seven Kingdoms II'de de var.Yapay zeka konusunda ise resmen ağzım açık kaldı. Kesinlikle hayatımda gördüğüm en başarılı AI'lerden biri. Z ile kapışırlar. Öncelikle bilgisayar programlanmış gibi değil; duruma göre hareket edebiliyor ve bunu oldukça büyük bir başarıyla yapıyor. Örneğin, ben başarılı bir saldırıyla düşmanın arkasına sızdığımı düşündüğüm bir anda ana kalemin saldırıya uğradığını ve oyunu fena halde kaybettiğimi defalarca fark ettim. Aslında yazının başında oyun beni zorlamadı dedim ya... O konuda yanılmış olduğumu fark ediyorum şimdi. Oyun son derece zor. Artık bu gibi oyunlarda başarısız olmaktan bıktım, birazcık daha kolaylaşsalar daha fazla mı zevk alırız acaba, diye soruyorum kendime, her neyse...

Ayrıca, son zamanlarda gelen bütün real-time oyunlarda olduğu gibi bölümler konseptüel bir şekilde ilerliyorlar. Şahsen, benim son derece beğendiğim bir tarz bu. Her bölümde belli bir hikayenin parçalarını yaşıyormuşsunuz gibi hissetmeniz amaçlanmış. Mesela, Tiberian Sun'da da böyle bir durum vardı. Scouting'in nasıl olduğunu fark ettiniz mi? Bir yola çıktığınız zaman yolu nasıl takip etmenizi istediği son derece belli oluyor ve o yolun sonuna kadar her yer haritada açılıyor.

Tutorial'i son derece başarili oldugu için oynanabilirlik konusunda sorun çekeceginizi sanmiyorum. Konu olarak bir takim mitolojilere dayandigini saniyorum; ama kaynaklarini bilemiyorum. Yaratiklara karşi savaşan insanlar, diyeyim.

Bir çok ırk seçme şansınız var ve bunlar arasında dramatik farklılıklar yok, oyun aynı türde oynanıyor. Benim size oyun ile ilgili verebileceğim tavsiyeler oldukça sınırlı; çünkü her şey çok non-linear olarak geçiyor. Ancak her dikkat etmeniz gerekenlerden en önemlisi, her an sürpriz saldırılara karşı hazırlıklı olmak. En azından bir yerde, şehirlerinizden birine yapılan ani bir saldırıyı engeleyebilecek birlikler bulunsun. Çünkü tek bir köyü bile kaybetmek oyunu kaybetmek anlamına geliyor olabilir. Fakat, olur olur, bir köy saldırıya uğrarsa o zaman içindeki köylüleri yakındaki başka bir köye gönderin, sakın savaşmalarına izin vermeyin. Aynı anda onları koruyabilecek birkaç askeriniz varsa o zaman köylülerinizi kaçırmak son derece kolay olacaktır. Teknolojide ilerlemek oyunda çok büyük önem taşiyor. Bu yüzden kesinlikle ihmal etmeyin. Verdiginiz efora ve paraya fazlasiyla deger. Ekonominizi güçlü tutmak nedense çok önemli gelmedi bana. Iyi bir ordu, iyi bir ekonomiyi yeniyor. Mesela AoE'de oyun tarzi bunun tam tersidir.

Ne diyebilirim ki bu kadar sözden sonra? Oyunu alsanız mı almasanız mı, diye. Bence alın. Bunu ciddi söylüyorum. Bu kadar şikayet ettim; çünkü çok daha iyi bir oyun bekliyordum. Ama sonuç olarak zevkli bir oyun. Hiçbir şey için değilse bile yapay zekayı görmek için. Demolar falan son derece kötü olduğu için oyun kaliteli bir oyunmuş izlenimini vermese de aslında çok başarılı bir programcı kadrosunun ürünü. Bu yüzden bütçesinin çok olduğunu sanmasam bile etkileyici bir oyun. Fakat büyük savaş sahnelerinde başı dönen biriyseniz o zaman oyundan uzak durabilirsiniz çünkü kaos her an oyuna hakim olabiliyor. Netekim, şimdi, Seven Kingdoms hakkında birazcık daha düşündüm de aslında güzel oyun. Hatta gidip birazcık oynasam çok iyi olur, diye düşündüm bir an. Her neyse... Yerim de bu kadar zaten. Hakkında pozitif şeyler hissettiğim bir oyun, tavsiye de ediyorum. Bu da böyle bir yazı oldu. Seven kere Kingdoms (yazıyı nasıl bir bitirmektir bu, aklım durdu yani...).

1 CD

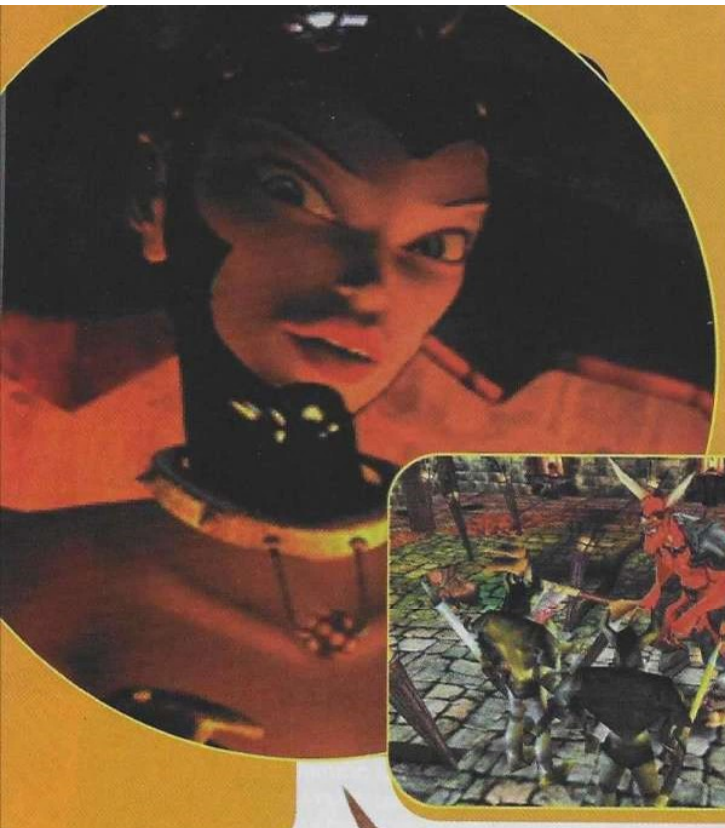
FİRMA: Interactive Magic

TÜR: Strateji

SİSTEM: P133 32 Mb Ram/ 150 Mb HD/ Win 95-98

Ortalama bir strateji. Oyunun en büyük özelliği Alesta Bilgisayar da bulunması (abarttık mı ne?). Tel: 0212 261 76 89

% 75



dungeon

bilmek istediğiniz herşey...

Efe MUMOĞLU
emumoglu@kamernet.com

Önce bilmeyenler için bir açıklama yapayım: Bu yazı geçen ay tanıttığım Dungeon Keeper 2'nin Strategy Guide'ıdır, bu yazıdan yararlanarak oyunu oynayabilmeniz için öncelikle ilk yazıyı okumalısınız. Orada belirttiğim önemli detaylara burada yer vermeyeceğim. Anlatacak çok şey var, hemen başlayalım.

İlk olarak, oyun seçeneklerinden bahsetmek istiyorum. Single Player Game'de **New Campaign**'i seçersek, biraz sonra tek tek çözümünü vereceğim senaryo ile gelişen yirmi bölümü oynayabilirken, **Skirmish** seçeneğiyle hazır haritalardan birinde istediğimiz ayarları (altın miktarı, düşman sayısı vs.) yaptıktan sonra bilgisayara karşı oynayabiliriz.

My Pet Dungeon ise ilginç bir seçenek. Burada oynayabileceğiniz altı bölüm var (patch'lerle bunun sayısı artabilir). Birini bitirmeden diğerini oynamıyorsunuz. Bu bölümler, normal oyundan biraz farklı. Düşmanlar dahil olmak üzere herşey üzerinde kontrolünüz var. Bölüm başında size bir amaç veriliyor ("şu kadar puanı topla" gibi), bu amaca ulaştıktan sonra diğer bölümü oynayabiliyorsunuz. MPD bölümlerinde "horny" ikonu yerini "heroes tool box" alıyor. Buraya click'lediğinizde land üzerinde ulaşılamayan bir odada bütün hero çeşitleri bulunuyor. Buradaki makinanın kolunu çekerseniz hero'ların seviyesi artıyor. İstediğiniz hero'u elinize alıp dungeon'ınıza bırakabiliyorsunuz. Yere bıraktığınız hero'u tokatlayabiliyoruz. Tokat atarak veya yaratıklarınızla savaştırarak bayılttığınız hero'u hapse tıktıktan sonra işkence işlemine geçebiliyoruz. Doğrudan hero's toolbox'dan aldığınızı işkence odasına atamıyoruz (prosedürler...). Bu bölümleri normal oyunda yapmaya fırsat bulamadığınız şeyleri denemek için kullanmanızı öneririm (tuzak kombinasyonları mesela...).

Multiplayer Game de malumunuz... Arkadaşınızın ip'sini alıp iki kişi oynayabileceğiniz gibi Bullfrog'un server'ı üzerinden (bir ayar yapmanız gerekmiyor) ayarlarını kendi yaptığınız haritaya, birilerinin gelmesini bekleyebilir ya da başkalarının açtığı oyunlara katılabilirsiniz.

Creatures:

Imp: Imp'lerin her dakika ayak altında dolaşmaları, bazen hoş olmayan durumlara yol açabiliyor. Örneğin; düşman topraklarına yanlış zamanda girip onların Dungeon'ınıza çat kapı yapmalarına sebep olabiliyorlar. Bazen de sentry trap'le dolu bir odayı ele geçirmeye çalısıyorlarken sürekli ölüyorlar. Böyle durumları önlemek için imp'lerle işiniz olmadığı zaman onları bir odaya tıkıp kapıyı da üzerilerine kitleyin. Mana'dan başka ihtiyaçları olmadıkları için durumlarından şikayet etmeyeceklerdir.

Goblin: Oldukça korkak olan Goblin'ler, büyük gruplar halinde etkili olabiliyorlar. Daha iyi birimler elde etmeye başladıktan sonra onları geldikleri yoldan geri gönderseniz iyi olur (portal...).

Firefly: Bölüm başlarında, su ve lav üzerinden geçebilerek karanlık açıklıklarda neler olduğu keşfetmenizi sağlayarak yardımcı olurlar. Savaşta oldukça etkisiz oldukları ve etrafta boş boş dolaşmaktan başka bişey yapmadıkları için elinizde sadece bir tane bulundurun.

Warlock: Library'de yaptıkları araştırmalarla size yeni büyüler kazandırıp elinizdeki büyülerin gücünü arttıran Warlock'lar, savaş sırasında da büyüleriyle oldukça yardımcı oluyorlar. Tabi ki düşmanla aralarına yakın dövüşte iyi olan yaratıklar koyarsanız..

Troll: Bu tembel yaratıklar, savaş sırasında fazla işe yaramıyorlar; o yüzden mecbur kalmadıkça savaş alanına yollamayın. Bunun yerine workshop'a kitleyip çalıştırın. İyi çalışsınlar, diye tokat atmayı ve

acıktıkları/yoruldukları zaman serbest bırakmayı unutmayın; ayrıca yapacak işleri kalmadığında da kapılarının kilidini açmalısınız...

Dark Elf: Yakın savaşta güçsüz oldukları için birliğinizin arka taraflarında kullanmanız gereken Dark Elf'lerin asıl gücü, uzak mesafe silahlarında. Ancak buna rağmen fazlasıyla narinler ve savaş sırasında kolayca ölüyorlar.

Salamander: Goblinlerden biraz daha güçlü olan Salamander, ileri seviyelerde uzaktan saldırı silahlarına sahip oluyor. Goblin yerine bunları tutun, hem daha şirinler :P . Eğer yuvalarını lavların yakınına kurarsanız size minnettar kalacaklardır.

Dark Mistress: Herkesin favori karakteri.. Hızları sayesinde yakın dövüşte oldukça etkili olan DM, narin yapılı olduğu için büyük savaşlarda fazla dayanamıyor. Ancak posses ettikten sonra iki üç arkadaşını daha yanına alarak tuzak temizleme işinde oldukça yararlı olacaktır. En büyük eğlenceleri torture room olduğu için sürekli orada olmak isteyecekler; o yüzden yeterli seviyeye gelene kadar sık sık oradan alıp training room'a atmanız gerekecek..

Skeleton: Hero'ların zindanda ölmesine izin verirseniz Skeleton'a dönüşeceklerdir. Sadece kemikten oluştukları için savaşta yenildikleri zaman parçalara ayrılıyorlar, yani bayılmak gibi bir seçenekleri yok. Sizden istedikleri hiç bir şey olmadığı için onları kilitli bir training room'a atın ve gelişmelerini bekleyin. Combat Pit'e atarsanız başlarında bekleyin ki onlar ölmeden heal edebilesiniz..

Bile Demon: Yavaş, obur, güçlü... Onları zindana çekmek için oldukça büyük bir hatchery'e ihtiyaç duyacaksınız. Workshop'ta işinize yaradıkları gibi savaş sırasında ön sırada etkili olacaklardır. Ancak zaman sınırı olan bölümlerde, portal'dan geri yollasanız iyi olur...

Rogue: Posses ettiğiniz zaman asıl gücünden yaralanabilirsiniz,. Karşına çıkan kilitli kapıları açabilme ve görünmezlik özellikleri, düşman zindanına rahatça girip farkedilmeden araştırma yapabilmelerini sağlıyor. Savaş alanında fazla etkili değiller. Ayrıca hazinenizden uzak olduklarından emin olun...

Vampire: Mezarlığa götürülen cesetlerden oluşan Vampire, elde edebileceğiniz en güçlü yaratıklardan biri. Library'de araştırma yapabilmesi, öldükten dirilebilmesi gibi artı özelliklerinin yanında tek zayıf noktaları iyi bir Monk tarafından öldürüldükleri zaman bir daha dirilememeleri. Düşmanı hipnotize edip bir süre sizin tarafınızda savaşmasını sağlayabiliyor. Yüksek seviyelerde, gerektiğinde, yarasaya dönüşebiliyor.

Black Knight: En güçlü yakın dövüş birimlerinizden biri. O geldikten sonra bir çok eski birime ihtiyacınız olmayacak. Gelir gelmez combat pit'e atıp eğitmeye bakın..

Dark Angel: En güçlü yaratığınız.. Savaştaki üstünlüğünün yanında Library'de research yapabilmesi ve çok güçlü büyülere sahip olması gibi hoş özellikleri var. Ama özelliklerini geliştirmesi research'dan daha önemli olduğu için Library'e hiç sokmadan direkt eğitime geçerseniz iyi olur...

Horned Reaper (Horny): Oyunun super star'ı.. .İlk bölümlerde (sağdaki kare tamamlanana kadar) sadece bir kere (o da her bölümde değil) summon edebildiğiniz Horny'i, ileri seviyelerde 100.000 mana karşılığında istediğiniz zaman size yardıma gelecektir. Büyük bir saldırıdan önce Horny'i yollayıp kalabalık düşman güçlerini zayıflatabilirsiniz. Horny hasar aldıkça mana'nız azalır ve mana bitince Horny gider. Uzun süre savaşmasını istiyorsanız bütün yaratıklarınızı temple'ın çevresine dizin (aman içine düşürmeyin kazayla!), böylece Horny'nin harcadığından fazla mana kazanırsınız ve yaratıklarınız temple'ı terkedene kadar mana bitmez... Horny'nin gitmesini istediğiniz an bir tokat atmanız yeterli..

Patches:

DK2 oldukça sorunsuz sayılabilecek bir oyun, patch yüklemeden oyunu bitirmeniz için bir engel yok. Ancak Bullfrog'un hazırladığı 1.51 patch'i ufak kilitlenme problemlerini giderdiği gibi oyuna birçok özellik ekliyor. 1024x768 çözünürlük, 5 multiplayer / skirmish haritası, 1 My Pet Dungeon haritası ve görevi tamamladıktan sonra bölüme devam edebilme özelliklerinin yanında bazı özelliklerde de iyileştirme yapılmış. Örneğin; büyücüler savaş sırasında iyileştirme büyülerini kullanıyorlar ve Mana Vault'lar mana artışının beş yüzden fazla olmasını sağlıyor. Yani patch ile oyunun biraz daha güzelleştiğini söyleyebiliriz. Eski save'leriniz bölümün başından başlayacaktır; ancak bölümü bitirdiğiniz zaman diğer bölüme geçemiyorsunuz. Bir sonraki patch'de düzeltileceğini umuyorum bu sorunun.. Çoğu yeni oyunda olduğu gibi DK2'nin de korsan kopyalarını patch'leyemiyorsunuz. Yakın bir zamanda 1.60 patch'inin çıkması bekleniyor. Bunun dışında Bullfrog sık sık yeni haritalar içeren Bonus Pack'ler çıkarıyor. Bunları **www.dungeonkeeper2.com** adresinde bulabilirsiniz.

SB live Liveware 2.0

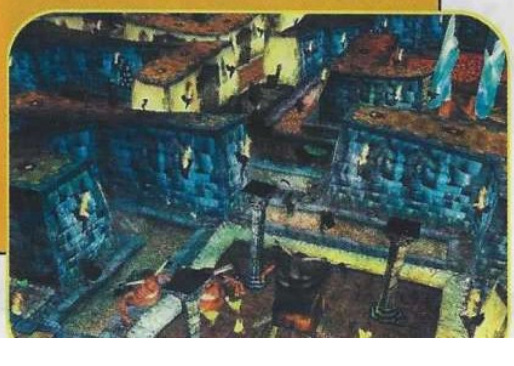
Sorun çıkarıyor.. Oyunu oynayabilmek için Liveware 2.0 üzerine 2.1 patch'ini yüklemelisiniz.

Tavsiyeler:

* Yaratıklara tokat atmak ve onları yapmalarını istediğiniz işin başına bırakmak verimlerini arttırır.
* Odaların duvarlarını imp'lerle güçlendirirseniz işlevi artacaktır. Örneğin Library'de güçlendirilmiş duvarlarda fazladan kitaplar olur ya da Training Room'da duvarda hareketli hedefler oluşur...
* Düşmanın zindanına doğru tünel kazarken, bir taraftan bu yolu tuzak ve kapılarla donatın, böylece düşman aynı yolu size saldırmak için kullanamaz ve süprizlere karşı hazırlıklı olursunuz.
* Savaş alanına ilk olarak Goblin ve Dark Mistress'i bırakın, en çabuk ayılan üniteleriniz onlardır. Ayrıca bıraktığınız yer düşmandan üç kare uzakta olmalı, yerde baygın yatan yaratıklarınıza saldıranların kafalarına lightning atarsanız onları da bir süre bayıltmış olursunuz..
* Yaratıkları training room'da eğittikten sonra combat pit'e atarsanız daha çabuk gelişmelerini sağlarsınız. Düşük level'da pit'te savaştırmak zaman kaybı olur.
* Lord of the Land'e ulaşınca (eğer görev onu öldürmekse) bütün enerjinizi onun üzerinde yoğunlaştırın. O ölünce bölümü bitirmiş oluyorsunuz.
* Hero gate'leri etkisiz hale getirmek için çevresini ele geçirmeniz gerekir, eğer su ve ya lav olan bir kare varsa üzerine köprü kurmanız yeterli.

keeper 2

STRATEGY GUIDE



Torture Room Eğlenceleri:
Bu odada eğlenecek olan sadece Dark Mistress değil; düşmanlarınız sayesinde sizde burada eğlenceli dakikalar geçirebilirsiniz (!?). İlk eğlencemiz hero öldürmece, eğer oyun arkadaşınızı burada öldürürseniz size haritanın bir bölümünü anlatacaktır. Yok eğer hero'nuza kıyamıyorsanız heal edin ki daha çok acı çeksin, böylece aklı başına gelecek ve size katılacaktır. Ancak hero güçlendikçe işkence süresinin uzaması gerekir; o yüzden güçlü karakterleri enerjileri azaldıkça heal edin..

First Person View:
Oyunu en eğlenceli özelliklerinden biri (torture room bundan sonra gelir heralde :P). Posses büyüsünü kazandığınız zaman, yaratığınızın içine girip onu kontrol etmeye başlıyorsunuz. Bu özellikle, normalde kullanmadığı güçlerini kullanabiliyorsunuz. birden altıya kadar olan tuşlar büyü ve yeteneklerini seçmek için kullanılıyor. Yedi tuşuna basarsanız sizi takip etmesi için yedi kişi secebilirsiniz. Insert tuşu da sniper moduna girmeye yarıyor. Tabi ki klavye örtüsünü kendi isteğinize göre ayarlayabilirsiniz..

Campaign Game:
Single Player Game'deki bölümlerde yapmanız gerekenleri anlatacağım; ancak lütfen, bölümü bitiremediğiniz zaman ya da bitirdikten sonra buraya başvurun, yoksa oyundan alacağınız zevkin büyük bir bölümünü yitirmiş olursunuz.

Level 1 (Warcry)
Görev: Lord Antonius'u öldürmek.
Yan Görevler: 5x3 Lair ve 3x3 Hatchery inşa etmek

Level 2 (Enchantments)
Görev: Lord Darius'un kalesine saldırıp onu öldür.
Yan Görevler: Library inşa edip yaratıkları Training Room'da eğit.

Level 3 (Greed)
Görev: Lord Auaricious'u mezarına gönder...
Yan Görevler: Sentry Trap ve Wooden Door ile zindanı koru, land'deki bütün altınları topla.
Bu bölümde dikkat etmeniz gereken şey, Lord of the Land ile karşılaşmaya hazır olmadan bütün altınları toplamamanız. Çünkü Lord altınların hepsi toplandığında saldırıya geçiyor.

Level 4 (Snipers)
Görev: /kill LorD_LuDWiG
Yan Görevler: Guard Room'ları ele geçir ve en güçlü adamlarını grup şeklinde Ludwig'in kalesine sok.
Kalenin girişinde bir Dwarf göreceksiniz, eğer o da sizi görürse kaleye girip yardım çağırıyor. Bunu önlemek için bir Dark Elf'i posses edip Dwarf'ı sniper modundayken uzaktan vurun. Yaratıkları grup şeklinde kaleye sokmak için First Person Mode bölümünü okuyun..

Level 5 (Fear)
Görev: Destroy Constantine..
Yan Görevler: Prison'u bul ve ele geçir, yakaladığın düşmanları Skeleton'a çevir..
Bu bölümde fear trap ile tanışacağız. Henüz bu tuzaktan etkilenmeyen bir yaratığımız olmadığı için Conti'nin kalesine giremiyoruz. Ancak Prison'u ele geçirdikten sonra yaratacağımız Skeleton'lar bu tuzakların hakkından gelebiliyor.

Level 6
Bu bölümde seçebileceğiniz iki harita var, devam etmek için birini bitirmek yetiyor o yüzden sadece birini açıklayacağım..

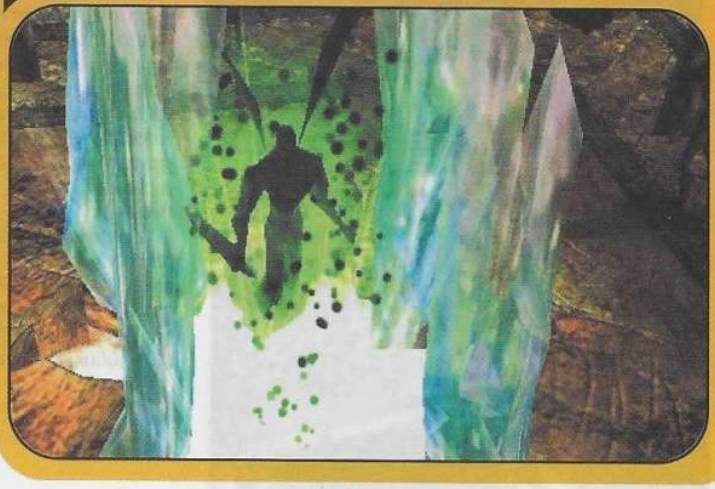
Besieged
Görev: Lord Ironhelm kaşınıyormuş, kalesine girip kaşı..
Yan Görevler: Iron'cığın adamlarını yakalayıp yakalayıp convert et, kaleye kapıdan girmek yerine biraz kazı yapıp gizli yolu bul...
Eğlenceli bir bölüm, oyun içinde çok işinize yarayacak olan Conversion'unu bolca yapacaksınız (ayrıntılı bilgi için Torture Room Eğlencelerine bakınız). Ayrıca bu bölümde bir portal yok, o yüzden yaratıklarınıza çok çok iyi bakın, ele geçirdiğiniz düşmanları da mutlaka convert edin.

Level 7 (Caverns)
Görev: Lord Sigmund ve ev hayvanlarını (Giant) bilirsiniz işte...
Yan Görev: Eski keeper'ın odalarını ele geçirin
İlk başta biraz hızlı olmalısınız; çünkü yanı başınızda Giant'lar cirit atıyor. Hemen bir library yaparsanız büyüler yardımıyla Giant'ları öldürmek kolay olacaktır. Bundan sonra da tek tek guard room'lardaki hero'ları öldürüp kaleye ulaşacaksınız. Lav'ların üzerinden geçebilmek için sadece wooden bridge kullanabiliyorsunuz; ama onlar da bir süre sonra yanıyor. Bunun için köprüyü kurar kurmaz imp ile diğer ucu ele geçirin, böylece köprü yansa da diğer uca yaratık gönderebilirsiniz..

Level 8 (Aftermath)
Görev: Keeper Dante'nin odalarına yerleşin ve Titus'u bir daha kalkmamak üzere yere düşürün...
Yan Görevler: Land'e dağılmış olan odaları ele geçirip Guardian Wizard'ı öldürün
Bu bölümde hayallerinizin zindanını kuramayacaksınız; ancak ele geçirdiğiniz oda hoşunuza gitmiyorsa onu satıp yerine başka bir şey kurabilirsiniz. Kapıları yıkmadan önce arkasında ne olduğuna baksanız iyi olur, başta oldukça güçsüzsünüz.

Level 9 (Ambush)
Görev: Lord Voss'u land'de gezinirken avlayın..
Yan Görev: Lord'un yolundaki outpost'ları ele geçirin.
Mr. Time ile tanışın, bundan sonra birçok bölümde başınızı ağrıtacak. Bu bölümde zaman dolunca Lord Voss bir uçtaki hero gate'ten çıkıp diğeri uçtakine doğru yürümeye başlıyor eğer onu incitecek olursanız koşmaya başlıyor. Yolu köprü ile kaplarsanız onu lightning bolt ile öldürebilecek kadar zamanınız olur.

Level 10 (Smashing)
Görev: Keeper Asmodeus'u ezin ve portal gem'i ele geçirin
Yan Görevler: Lord Ronin'in yolunu geçip Asmodeus'un zayıf yönünü bulun.
İtiraf etmeliyim ki bu oyunda çömez iken defalarca oynayıp da bitiremediğim bir bölüm idi. Ancak sonra anladım ki ben beceriksiz değilim, sadece dikkatsizim. Tremor büyüsünün önemini anlayamadığım



gibi haritadaki bariz bir noktayı da gözden kaçırmışım.. Evet, yine zamana karşı yarışıyorsunuz. Bu sefer zaman dolunca bir grup güçlü hero Dungeon Heart'ınıza doğru bir yolculuğa çıkacak. Bu olmadan önce diğer Keeper'ın kalbini sökmelisiniz! Öncelikle çevrenizdeki hero gate'leri yok edin. Sağ tarafta bir Gem Patch var, hemen onu bulun ve altın probleminize son verin. Eğer ki uzun köprünün olduğu yere ulaşırsanız hemen bir kapı koyarak kilitleyin. Böylece imp'lerini ortalığı birbirine katmaz. Bu yol hero'ların dungeon heart'ınıza ulaşmak için kullanacakları yoldur. O yüzden çelik kapılar ve spike trap'lerle donatın. Zaman bitince ya da siz Asmodeus'a saldırınca harekete geçen hero'ların heart'a ulaşmasını yavaşlatacaktır. Gold sorununuz olmadığı için tuzakları abartabilirsiniz. Ordunuz yeteri kadar güçlenince ve zaman azalmaya başladığında uzun köprünün sol yanına doğru kendi köprünüzü kurun. Düşman köprüsünü geçemeyeceksiniz. Önce bir tremor büyüsüyle düşman köprüsündeki taş blokları zayıflatın. Sonra güçlü bir Dark Mistress'i posses edip, o bölgedeki Elf'leri ve Sentry Trap'leri yok edin, düşman geçmediği bir sırada zayıflattığınız blokları yıkıp o kareleri ele geçirin ve köprüyü kurmaya devam edin. Karşıya ulaştıktan sonra köprüyü sağa doğru yöneltin. Boş bir alan göreceksiniz. İmp'lerini buraya yollayın ve yukarıya doğru kazmaya başlayın. Asmodeus'un dungeon heart'ına yakın bulduğunuz bir odanın duvarını kazmaya başlamadan önce tremor ile çevredeki duvarları zayıflatın. Üç karelik bir yol açıp bütün yaratıklarınızı buraya bırakın ve dungeon heart'a "call to arms" yapın. Bitti işte...

Level 11 (Carnage)

Görev: Bu bölümün de üç çeşidi bulunuyor; ancak amaç aynı (Bütün keeper'ları yok et), sadece bölümlerin zorluk seviyesi ayrı.

Zorluk seviyesine göre sahip olduğunuz birimler, konumunuz ve yakınızdaki keeper'ın gücü değişiyor. Diğer keeper'lar da birbirine karşı savaşıyor, o yüzden en çabuk güçlenen siz olmalısınız..

Level 12 (Scavenge)

Görev: Lord Bramble'ın birliklerini yok et ve keeper Malachi'i dungeon heart'ına göm...

Yan Görevler: Araştırma ve diriltme yoluyla bir undead ordusu kur.

Oldukça eğlenceli bir bölüm. Sadece vampire ve skeleton'lardan oluşan bir ordu yaratıp düşman keeper'ı ezeceksiniz. İlk iş olarak Graveyard'ı ele geçirip büyük bir prison yapın. Lair ve Library'den başka yapmanız gereken oda yok (belki casino...). Sağ ve sol taraflardaki yumuşak toprağı kazarak bir sürü special ve skeleton bulabilirsiniz...

Level 13 (Conversion)

Görev: Keeper Malleus'un vampir ordusunu yok et ve gem'i al...

Yan Görevler: Vampirler hepsini öldürmeden Monk'ları yakala ve convert et, sonra onları kullanarak Malleus'un vampirelerini yok et..

Yaaa, kolaydı değil mi undead ordusu yaratıp düşmana saldırmak? Kolaysa aynı saldırıdan siz kurtulun.. Monk'lar bu bölüm için çok değerli, o yüzden onları kendi topraklarınızda bayıltın ki prisoh'a taşıyana kadar ölmesinler... Prison ve Torture Chamber'ınız büyük olsun bu arada, bu bölümde müşterisi bol olacak...

Level 14 (Reap)

Görev: Horny'i summon ederek Lord Tiberius'u gebert...

Yan Görev: Bütün mana vault'ları ele geçir.

İşte bu bölümden sonra Horny'i her dakka (?) çağırabileceğiz. Ancak düşman kalesini dağıtabilmesi için ona bolca mana sağlamalısınız. Mana vault'lar bu günler için..

Level 15

Yine iki bölüm var.. Bu kez farklı haritalarda geçiyorlar.

Crusade

Görev: Fairy kalesinde saklanan Lord Volstag'ı....

Elinizde bolca altın var. Combat Pit'in nimetlerinden yararlanarak güçlü bir ordu yaratın. Eğer ulaşabilirseniz haritanın en kuzeyinde bulunan güçtü skeleton'lar, ordunuza katılmayı bekliyor..

Level 16 (Creep)

Görev: Lord Pureheart'ı ez.

Yan Görev: Zindanını gizlice genişlet, secret door'ları iyi kullan.

İlginç bir bölüm... Oda kurabileceğiniz fazla yer yok. Boş bulduğunuz yerlere lair ve hatchery kurun ki size katılanlar mutsuz olmasın. Zindanınızı genişletmek için kaleyi yavaş yavaş ele geçirmeniz gerekiyor. Yalnız bunu içeriye doğru değil; kalenin çevresinde dolaşarak yapacaksınız. Farkedilmemek için secret door'ları kullanın. Sakin ve sabırlı bir şekilde oynamanız gereken bir bölüm...

Level 17 (Angelic)

Görev: Dark Angel'ı kullanarak diğer keeper'ları dağıt.

Yan Görev: Temple topraklarında yirmi hero öldür ve temple'ı ele geçir.

Bolca altın ve yere sahipsiniz. Hayallerinizin zindanını kurabilirsiniz; ancak bir yandan da Temple çevresindeki düşmanı izlemelisiniz. Eğer sizden önce yirmi Hero öldürürse Dark Angel'lar ona katılır. Ordunuz yeterince güçlendikten sonra çıkış yolunu tuzaklarla döşeyip temple çevresindeki hero'ları öldürmeye başlayın. Amaca ulaştıktan sonra hero gate'leri etkisiz hale getirip soldaki keeper'ı yok edin, sonra da sağ taraftakini...

Level 18 (Brotherhood)

Görev: Nemesis'i yok et de dakika başı adını duymaktan kurtulalım...

Yan Görev: Nemesis'in oğullarını yok ederek kaynaklarından yararlan.

Eğer ilk olarak Nemesis'i öldürmeyi başarırsanız bölümü kazanırsınız. Ancak bunu yapmak biraz zor o yüzden önce soldaki oğlunu, sonra da kendisini yok edin. Sağdakine bulaşmam gerekmedi; ama bölümü uzatmak istiyorsanız...

Level 19 (Interception)

Görev: Üç prensi yakala ve convert et.

Yan Görevler: Prensleri kaçmadan yakalamalısın ve işkence ederken ölmemeleri gerekiyor.

Bir kaçak gelin bölümü daha... Yalnız bu daha zor. Zindanınızı kurduktan sonra yavaş yavaş kalenin içine girin. Prenslere dokunursanız yine hero gate'e kaçacaklar. O yüzden öncelikle salak prenslerin yardımcı güçlerini yok edin. Kafalarına lightning bolt indirip gruptan geri kalmalarını sağladıktan sonra bunu yapabilirsiniz. Aslında prensler dışında herkesi öldürmeniz gerekiyor :) . Sonra hero gate'lerin çevresindeki bütün alanı ele geçirin ve her yere spike trap döşeyin. Böylece prensler, ölümlerine kaçmış olacaklar. Tabi ki onları öldürmeden zindana tıkıp Dark Mistress'in eğlencelerine dahil edeceksiniz..

Level 20 (Regicide)

Görev: Oyunu bitir..

Bu son bölüm oluyor. King of the Land'i öldüreceğiz. Çevrenizdeki sıkıcı hero gate'leri yok edin. Hmm... Sağ üst tarafta bir gem patch var; ama ona sonra ulaşacaksınız. Regi amcaya ulaşınca bayağı zorlu bir savaş olacak; o yüzden iyice hazırlanmadan saldırmayın. Kral öldükten sonra Horny'i summon edin de şu yenilemez denen heykelleri haklasın... Oyun bitti...

savaşın stratejik yanıyla ilgilenenler için

B - bölgesi

savaş bir sanattır

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com

Buruşmuş bir kağıt ile buruşuk olmayan bir kağıt arasındaki fark kimi zaman iki saniyedir, kimi zaman ise öyle büyüktür ki aynı değerlendirmede yer alamaz o iki kağıt. Sanırım bu iki örnek arasındaki temel fark, kağıtlardan birinin buruşturulup atılamayacak kadar önemli olması, çünkü güzel bir yazıyı üzerinde barındırmasıdır. Bir gün B Bölgesi sayfalarını buruşturmayın diye, size elimden geldiğince güzel bir yazı yazarım ben de o zaman, gözünüz gibi bakarsınız sayfalarıma. Kor insanların sayısının bu kadar az olmasına güvenerek yaptığım bu benzetmeyi de geçtikten sonra, haydi diyelim ve her zamanki buluşma mekanımıza dönelim. Şu iki sayfa ile sınırlı mavrası ve dostluğu bol, sıkıntısı az mekan. Hazırlayın kendinizi, başlıyoruz.

Geçen ay bence strateji oyunları arasında çok büyük önem taşıyan Command&Conquer Serisi'nin son oyunu olan C&C Tiberian Sun raflarda gözüktü. Sanıyorum ilk heyecan, hepiniz oyunu almışsınızdır. Ki haklısınız ben de aldım. Dar yerimde ve dar zamanımla yaptığım açıklamadan sonra, bu ay oyunu oldukça fazla oynayacak zaman bulduğum için konu hakkındaki görüşlerimi sizinle paylaşmak, ve böylece henüz almamış olanları bilgilendirmek, almış olanlara da fikirlerimi anlatmak istiyorum.

Öncelikle direk olarak akla gelen soru oyunun güzel olup olmadığı. Benim cevabım da gayet açık. Sizin zevkinize kalmış diyorum. Şahsen oyundan fazla büyük bir zevk almadığımı da belirteyim ama, tabii benim konuya bakış açım ile sizinki bir olmayabilir. Neymiş o zaman bu oyunda benim hoşuma gitmeyenler, ve beğenenlerin hoşuna gidebilecekler.

Westwood'a yapabileceğim ilk eleştiri oyun stilini kesinlikle değiştirmemiş oldukları. Bir çoğunuzun hoşuna gitmiş olduğuna inandığım bu özellik, inanıyorum ki tamamen bir tembelliğin ve cesaret eksikliğinin ürünü. C&C'yi, onun datası covert Operations'u, Red Alert'ü, onun datalarını oynadık. Ve her sefer elimizde aynı oyun vardı, ya da hemen hemen aynı oyun. Bu sefer Westwood'a yakışacak olan yeniliklerdi. Ancak Westwood hazır sermayeden yemek ve zaten tutmuş olandan yararlanmak için olsa gerek, en ufak bir cesaret göstermedi. Bugün Bitmap Brothers adlı çok eski oyun firmasını bir kez daha kutluyor ve aslında ne kadar büyük olduklarını anlıyorum. İnanılamayacak kadar iyi programcılar olduklarını bildiğim bu grup, zamanında yeni bir real-time strateji yapacaklarını söylediklerinde, hepimizin beklediği C&C tarzında bir oyundu. Ancak onlar bu zaten tutmuş olan oyun stilinden devam etmek yerine kendi sistemlerini yaratmayı ve riske girmeyi tercih ettiler. Bu yüzden diyebilirim ki Bitmap Brothers çok büyük bir firmadır ve adı -en azından benim bakış açımdan- oyun tarihine büyük harflerle yazılmıştır. Yarattıkları oyunu ve sistemi ('Z' adlı oyun) eleştirebilirsiniz. Fakat ben hala arada oynadığım bu oyun hakkında gerçekten çok iyi strateji olduğunu söylemekten başka bir yorum yapamıyorum. İşte zamanında BB'nin yaptığı, ve aslına bakarsanız zararlı çıktığı (iyi oyundan herkes anlamıyor) bu oyun bile, Tiberian Sun'dan çok daha büyük bir yaratıcılığın, cesaretin ürünüydü.

İkinci olarak Tiberian Sun'ın grafiklerini eleştirmekte kendimi son derece haklı buluyorum. Benimle birlikte aynı yorumu yapan arkadaşlarım da var, bunu sizinle de paylaşayım. Oyunun hemen başında,güzel demoların etkisinden yeni yeni kurtulmuşken, GDI'ın ilk bölümünde, "Establishing battlefield control, stand by" dedikten hemen sonra bir adet GDI askeri ekranda beliriyor. Sonra harita yavaş yavaş yukarıya gidiyor, o asker yerinde kalıyor ve bölüm başlıyor. İşte o bahsi geçen askeri gördüğüm anda oyun ile aramdaki bağ zayıfladı. Eskiden oyunlarda güzel grafikler aramazdık çünkü güzel grafikler bir oyunu başarılı yapmaz derdik. Fakat kast ettiğimiz oyunun sadece grafikler için iyi ya da kötü olamayacağı, içeriğinin önemli olduğuydu. Fakat günümüz standartlarına göre, kendisinden yıllar önce çıkmış Warcraft 2'den bile daha kötü grafikleri olursa büyük bir firmanın büyük bir oyununun, o zaman bize de şikayet etme hakkı çıkar diye düşünüyorum. Oyuncak bebeğe benzeyen grafikli askerler ile nereye varılabileceğinden de emin değilim açıkçası.

Üçüncü şikayetim yapay zekanin degişmemiş olmasi. Hala düşman ayni yerlerden ayni askerlerle saldiriyor. Tabii bu konuda kimseye kizmiyorum, fakat daha iyi bir AI olsaydi da keşke oynarken bunlar dikkatimizi çekmeseydi (örnegin her sefer ayni yerden APC ile gelen düşmanin APC'leri sag tarafa yigmasi gibi) ve konsantrasyonumuz bozulmasaydi. Yapay zekanin insan gibi düşünmesini talep etmiyorum tabii ki, ama en azindan diyorum, nereye nasil saldiracagini daha iyi bilseydi.

Son olarak da bu sefer oyundaki demolara bir eleştiri yapacagim. Artik abarttigima inanabilirsiniz ama önce bir durup dinleyin. Ilk oyunlarda demolar bölümlerle ilgili daha açiklayici olurlardi. Yani o demoyu seyredince bölüm hakkinda fikir sahibi olurdunuz ve kendinizi savaşin içinde bulurdunuz. Ancak şimdi kalite olarak daha başarili olsa da, demolar oyundan bagimsiz gibiler. Bana verdikleri izlenim "bak bu bölümü de geçtin, aferin, al sana bir demo hediye edelim" şeklindeydi.

Hep şikayet ettik, tabii bunlar oyunun negatif yönleri. Oyunun pozitif bir yönü yok mu diye sormanız doğru olur. Evet var. Öncelikle, her ne kadar şikayet etsem de, çok sayida ünite olmasi oyunun önemli bir artı noktasi. Örneğin Multiplayer oynarken, rakibinizin ne ile saldiracağini anlamak ya da tahmin etmek son derece zor. Her ünite oyun içinde doğru kullanildiğinda başari sağlayacaktir diye düşünüyorum. Oyunun zorluk derecesi de güzel ayarlanmiş. İnsani sikmayan, ama kolay bitmeyecek bir zorlukta seyrediyor. Ha, bakin bunu da söyleyeyim. Diğer real-time strateji oyunlarinda genelde bilgisayar sizi yok etmeye çalişir (ki normaldir bu). Oysa Tiberian Sun'da siz oyunu kazanincaya kadar oyalamaya çalişiyor gibi bir hali var. Bu yorumu bir kaç arkadaşim daha yapti ve bence Tiberian Sun hakkinda çok şeyi ortaya koyan bir bakiş açisi... her neyse.

Multiplayer Game'de pause olmamasi gibi önemsiz bir ayrintiyi da pas geçiyorum.

Anlayacağiniz gibi oyundan memnun kalmadim. Bekledikleriim çok farklilardi, çok iyilerdi ondan mi acaba? Olabilir. Yine de oynadim, bitirdim. Eski C&C'lerin hatirina.

Bakalim bakalim daha neler varmiş? Az önce gezdiğim bir NET sayfasinda gördüğüm bir haber beni deliler gibi heyecanlandirdi. Panzer General 3D çikacakmiş. Henüz heyecanlanmak için çok erken ama olsun, beklemek hayatimin önemli bir parçasi onu yüzüstü birakmak olmaz.

Starcraft oynamaya başladim deliler gibi. Bence çok güzel bir real-time. Kesinlikle bir göz atin eğer pas geçtiyseniz. Ama hala ve iddiayla, gelmiş geçmiş en iyi single player real-time strateji Dark Reign diyorum. Multiplayer'da Starcraft ve Age of Empires kazanir.

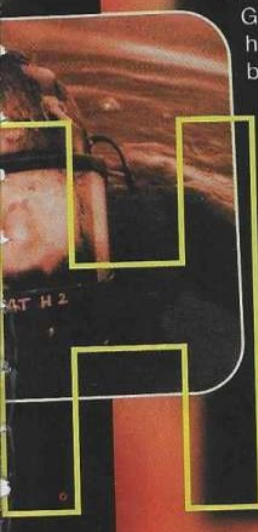
Age of Empires demişken, şu yaziyi yazdiğim günden bir hafta kadar önce Kamer'deki AoE takim turnuvasini Burak Bayburtlu ve Ben, Team BQ's kazandik. Yaklaşik bir hafta sonra da single tournament'i kazanacağim. Haberiniz olsun. Gelen, katilan, bizimle oynayan herkese çok teşekkürler.

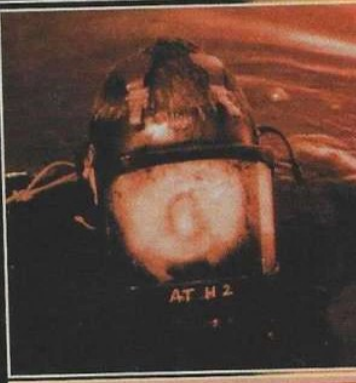
Hazir aklima gelmişken, benim TA: Kingdoms yazimla ilgili bana mail atan bir arkadaş oldu. Gerçi evde olsam ismini de yazardim ondan özür diliyorum ama şu anda Kamer'deyim ve o mail'a ulaşamayacağim. Uzun bir geçmişe dayanan oyun tecrübem, sağduyum ve insanlik namina hissettiklerimden dolayi (Afirka'da açlara yardima gittim diyeceğim sandiniz bir an için değil mi) oyunu kötü bulduğumu yazmiştim. Tabii bu bir yorum. O beğenmiş olabilir. Böyle durumlarda genelde ben zaten yazida sadece yorumumu yazmak yerine oyunda beğenmediklerimi yazmayi deniyorum. Böylece benim beğenmediğim bir şeyleri başkalarinin beğenmiş olmasi ihtimaline karşi bir önlem almiş olmayi umuyorum.

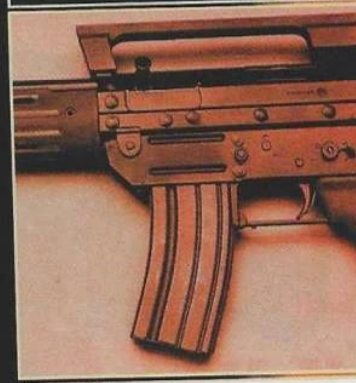
Oyunun grafiklerini neden beğenmediğime gelince, bence grafiklerin iyi olmasi kadar oyuna yararli olmasi, oynama isteği vermesi, nasil desem, sicak olmasi önemli. Yani bana kalirsa eğer, Half-Life'in grafikleri hiç de iyi değiller.

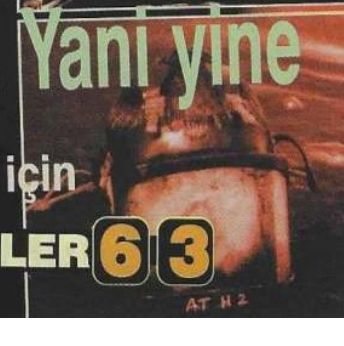
Göz göre göre bir ay daha geçti. Polat'in bana bu ay attiğı Clans ve Constructor Underworld kazıklarını hayatim boyunca unutmayacağim. Ayrica bu ay hayatin bana attiğı kazikları da asla unutmayacağim. Eylül'ün gelmiş olmasina aldirmayan lanet olasi sivrisinekleri, allerjiden şişen eklemlerimi, bekleneni veremeyen insan ve oyunları, kesinlikle unutmayacağim. Ha bir de, geçen ayki dergiyi alip da çok beğenenleri, gülümseyen gözlerle bakanları, "aramiza yeniden hoş geldiniz" diyenleri, bizi özleyenleri, iyi arkadaşlarimi, zor günlerimde sirtimi dayayabileceğim insanları, insan olma, birey olma aşamalarini atlatmiş ve bir şeyler kanitlamak adina değil, hissettiklerini yaşamak adina var olanları asla unutmayacağim. İyi ki siz varsiniz.

.... dedi ve yola çiktı Burçak. İlk adimini atmadan önce nereye gittiğini bilmiyordu ama, baktı ki o yürüdükçe yol uzuyor, hemen anladı nereye gittiğinin değil yolun önemli olduğunu. Bu düşünce ona saçma gelse de, süslemeye başladı yaşamini, gecelerini ve soluk gündüzlerini.....







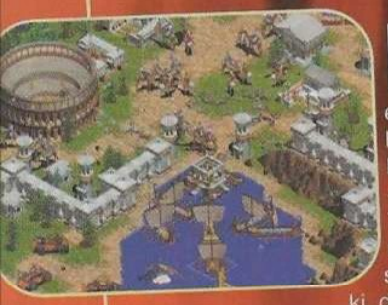


Her ay bir adım daha ileriye gidip daha da güzelleşebilmek için buradayız. Yani yine bir "oyun" için "oynamak" için buradayız

Mavra yapmak için, gülmek eğlenmek için buradayız

strategy guide

Age Of Empires



Nerede kalmıştık, nerden başlamalıyız? AoE hakkında söylenecek neler var? Bu sorular kafamı kurcalamaya devam ederken, adetim olmadığı ve asla yapmadığım halde, bazı hazır taktikleri anlatacağım. Başlıyorum

-Fastest Bronze nasıl olur, o nedir kine?

Türk oyuncular arasında oyunun nasıl oynandığı hakkında biraz fikir sahibi olduğum son turnuvadan sonra, bir kez daha anladım ki, daha erken bronz olmak oyunda bir çok oyuncu için çok önemli. Çünkü yaratıcılıktan uzak şekilde oynandığı zaman gerçekten de önce bronz olmak çok önemli. Örneğin, bir çok oyuncu dört tane slinger'ın iki tane Chariot Archer'ı hacamat edeceğini anlamamış.

Yani eğer bronz olup da yapacağınız iki tane CA ise, bu durumda son derece saçma bir iş erken bronz olmak. Şöyle açıklayayım: normal bir harita üzerinde, normal bir oyuncunun 20-24 işçiyle bronz zamanı 12:30'dur. Fakat aynı oyuncunun aynı haritada 28 işçi 8 fishing boat ile bronz zamanı 13:40'dır. Demek ki iyi bir bronz zamanı ile orta halli bir bronz zamanı arasında yaklaşık 1/3 oranında bir ekonomi farkı var. Varacağımız sonuç? Nasıl anlatsam? Ben A oyuncusuyum, rakibim de B oyuncusu. O mümkün olduğunca çabuk bronz olmayı deniyor ve X ekonomisiyle 13:00'da bronz oluyor. Ben de X+Y ekonomisiyle 13:50'de bronz oluyorum. Eğer rakibim 13:50'ye kadar bana saldırmazsa oyunu teknik olarak benim kazanmam gerekir. Çünkü onun benden 50 saniye önce bronz olmak için daha zayıf bir ekonomiyi tercih etmesi, bu hızlı bronzu kullanmadığı için çok büyük bir dezavantaj olacaktır. Şimdi bu örnekte A oyuncusunun bronz'a geçiş süresinde başlayarak slinger üretmeye başladığını varsayalım. B oyuncusu ise Türkiye'de hemen heskesin yaptığı gibi tekerlek upgrade'i ve onun ardından Chariot Archer yapıp saldıracak. Tekerlek upgrade'i için seksen saniye, ilk üç chariot archer için kırk saniye (3 tane Archery Range'i olduğunu varsaydık) ve düşman köyüne ulaşacağı süre olarak da otuz saniye eklersek, rakibin köyüne saldırıya geçtiği dakika 15:30. Rakip ise bu süredeona yakın slinger'a sahip olacağından, o üç chariot archer'ı rahatlıkla öldürecek ve oyunda üstünlüğü sağlayacaktır. Ya da bronz olur olmaz iki tane deve üretirse, o iki deve dört tane chariot archer'a karşı rahatlıkla savaşıp yeneceklerdir. Türkiye'de oyunu oynayan hemen herkesin yaptığı bu büyük hatayı siz de yapmayın. Sayıları altıdan-sekizden az olduğu sürece Chariot Archer kullanmayın. Eğer böyle yapacaksanız hızlı bronza gitmeyin. Çünkü hızlı bronz iyi bir rakibe karşı asla oyun kazandırmaz bunu bilin.

Ama yine de çok fazla soru alıyorum diye muhtemel en hızlı bronz yollarını yazacağım. 1-2-3 oyundaki ilk üç işçiniz.

Sonraki sayılar da yeni üretilen işçiler.

1-2: B-H (ilk iki işçiyle ev yapın anlamına geliyor).

3: Çevreyi dolaşın. Eğer harita reveal on ise o zaman yakında bir berry'nin yanına granary kurun. 1-2 de gelip burada çalışmaya başlasınlar evin yapımı bitince.

F4-F11.

4-5: Berry'de çalışmaya gönderilsin.

6: B-H. Eğer reveal on değilse bu işçiyi çevreyi araştırmaya gönderin ve yedinci işçiyi berry'de çalıştırın.

7-8-9: TC'ye yakın odunları kazın.

10: B-H.

11-12-13-14: TC'ye yakın odunlar.

7-8-9-10-11-12-13: B-S. Eğer mümkünse balık, fil gibi ikinci bir kaynağın olduğu yere storage pit kurun ve önce onları tüketin.

14: B-H.

Bu noktada altı işçi odunda kalsın. Diğerleri çevredeki berry-balıkları değerlendirsinler. 20. işçiye kadar böyle devam edin, ve bronza ilerleyin.

Bunlarla ilgili önemli notlar şöyle:

-RoR'da balık toplama hızı 0.6/s, AoE'de 0.85/s. Berry ise 0.45/s. B durumda RoR'da kıyıda üç balık, AoE'de iki balık gördünüz mü kaçırmayın, normal şartlar altında.

-Odundaki adamlarınızın sıkışmaya eğilimi olacağından, ormandan bir pixel uzağa kurun ve her birini başka bir ağaca gönderin, üşenmeyin yapın. Her otuz saniyede bir onları kontrol edin.

-İlk granary bittikten sonra buradaki adamlarınızı hemen yeni bir food kaynağına yönlendireceksiniz. Ancak, bunu yaparken eğer üssünzden çok uzaklaşmanız gerekecekse, ve bunu anlarsanız, odunda dokuz işçi çalıştırıp hemen bir dock kurun.

Neden Dock?

Dock oyunda çok önemli bir bina. Çünkü stone ve tool age boyunca sizin kullanabileceğiniz ikinci bir TC gibi. Ayrıca balık avlamak da, eğer dock'a yakınsa, berry'den, %40 kadar daha hızlı. Bronz başında kuvetli bir ekonominin sırrı dock'tur. Bunu size kanıtlayacak matematik bilgim var, ama yerim yok. Bana güvenin. Yapabildiğiniz sürece dock yapın.

En fazla kaç işçi, kaç gemi?

En az on dört (tool blitz) ve en fazla otuz işçi üretin bence. Ve eğer daha önemli bir sebebiniz yoksa bunun üzerine bir çok fishing boat ekleyin.

Wall?

Her zaman. Yapabildiğiniz sürece wall yapın. Rakibiniz tool yapacak olursa onu engelleyebilecek bir sürede wall'unuzu tamamlamayı deneyin.

Tool Rush?

Yapabildiğiniz sürece oyunu erken bitirmeyi deneyin. Eğer daha mantıklı bir sebebiniz yoksa rakibe mümkün olduğunca erken saldırın.

Evet turnuvada gördüğüm kadarı ile en fazla sorulan sorulara cevap vermeye çalıştım. Fakat gelin görün ki yine yerim bitti. Ne yapalım? Daha çok çalışın, daha çok oynayın diyorum. Hepinize iyi oyunlar...

devam edecek...

B - bölgesi

online gaming

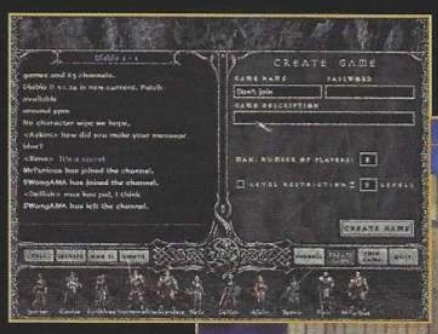
Burak HUN
bhun@kamernet.com

Türkiyede Online Gaming'e yolunuz düşüpte Sanane Inc.'i duymamış olmanız yada Sanane Inc.'sız bir Online Gaming köşesi hazırlamak mümkün değil. Konuyla ilgili her yenilikte ve organizasyonda onların parmağı var. Sanane Inc. hizmete başladıktan 6 ay sonra, Türkiye'de bu işi yapan profesyonel isp'ler, Sanane Inc.'ın verdiği üstün hizmet ve hızlı bağlantı imkanları sonrasında Sunucularını teker teker kapatmak zorunda kaldılar. Bizde bu ayki yazımızda Sanane Inc.'le ilgili bölük pörçük bilgiler vermek yerine kafanızda hiç bir soruya yer bırakmayacak şekilde onları size tanıtmak üzere Sanane Inc. ekibine misafir olduk.

Her ne kadar amatör ruhla, kar amacı gütmeden çalışsalarda, profesyonel bi kurumun yapabileceğinden çok daha fazlasını kısa zamanda başarmışlar, ama halen kendilerini yeterince iyi görmediklerini söylüyorlar. Ekibin çeşitli üyleri her an yeni çıkacak oyunlar ve bu oyunları sunucularına eklemek için çalışmalar yapıyor, beraber çalıştıkları programcılarla beraber, yazı yayına hazırlandığı sırada Westwood'un serverrına rakip olacak Sanane Inc. Tiberian Sun sunucuları üstünde çalışıyorlardı. Bize gösterdikleri henüz alpha aşamasındaki server bile şu anki haliyle WestWood sunucularından daha iyi performans gösteriyor. (Ve tabiki Turkiyede satılan tüm Tiberian Sun'lar ile bağlanabiliyorsunuz) Sunucuları siz GameShow'unuzu okurken hazır olacak, tek yapmanız gereken (http://www.sanane.com/sun) adresine giderek gerekli bilgileri edinmek.

Geçtiğimiz aylarda hizmete giren Half-Life sunucularında yaptıkları değişikler ve kendi yazdıkları özel half-life bağlantı programıyla artık hepiniz internette rahatça halflife oynayabileceksiniz. Bağlanmanız için gereken tüm detaylar ve Türkiye Half-Life camiasındaki güncel bilgilere (http://www.sanane.com/halflife) adresinden ulaşabiliyorsunuz.

Bize bu bilgileri veren Disq'le konuşurken, yanımıza Sanane Inc. ekibinden kimliğinin gizli kalmasını isteyen ama hepinizin çok yakından tanıdığı (-everyone knows-) şahsiyet bize tüm internet camiasını yakından ilgilendiren Kablo TV üzerinden internet bağlantısı konusunda çok gizli bilgiler vermek üzere yaklaşıyor. Türk telekomun geçtiğimiz ay sessiz sedasız kablo tv operatorleri ile yaptığı toplantı sonucunda ortaya çıkan ama henüz gizli tutulan kablonet tarifesi şöyle. Evinize alacağınız 64K kablo modemle internet bağlantısının aylık toplam ücreti yaklaşık 20 milyon tl, 15 milyon gibi de bir kurulum ücreti var, bu parayı ödeyerek TTnet üzerinden 64'lık bir aylık sınırsız internet bağlantınız olmuş oluyor. Gerekli kablo modem vb. ekipmanları ise kiralama yoluna gitmeyi düşünüyorlar. Projenin yeni yılın ilk aylarında devreye girmesi planlanıyor.



Sanane Inc. ile ilgili bu kadar bilgiden sonra halen kafanızda sorular varsa yada sunucularına bağlanmakta zorluk çekiyorsanız helpdesk@sanane.com adresine mail atabilir yada #4936206 no'lu uin'den Helpdesklerine ulasabilirsiniz.

Online Gaming camiasindaki yeniliklerden ilki siz dergiyi okuduğunuzda piyasada olması gereken WarCraft II battle.net edition. WarCraft II battle.net edition, efsane WarCraft II'nin şugüne kadar çıkmış tüm extra missionlarını birleştirip internet'de multiplayer oynanabilecek şekilde geliştirilmiş ve ırk dengesi kurulmuş sürümü. Oyunun hertürlü box/oem versiyonunu herzamanki gibi Sanane Inc. sunucularında rahatça oynayabileceksiniz. Ve Blizzard'ın 5 eylül günü sitesinde " dünya 5 eylülde değişecek " sloganıyla patlattığı bomba, WarCraft III'ün ise 2000 yılının sonlarında çıkması planlanıyor. Eh artık o zamana kadar bolbol WarCraft II Bne oynayıp tekrar WarCraft'a ısınırsınız. Aynen George Lucas'ın StarWars'ları süsleyip Episode I piyasaya çıkmadan birkaç sene önce önümüze tekrar getirmesi gibi Blizzard'da herzamanki aynı numarasını yapıyor. Blizzard'ın yıllardan beri beklenen asıl bombası Diablo2'nin çıkısınada çok az kaldı gibi gözüküyor.

Sayfada gördüğünüz Screenshot'lardan bir tanesi Diablo2 nin beta'sına ait olup, oyunun battle.net ortamı hakkında bize bazı bilgiler veriyor. özellikle resmin altına dikkatinizi çekmek istiyorum. Bu arada Blizzard Yaptığı duyuruyla Diablo2'yi 2 ay kadar önce çıkarma kararı aldıklarını açıkladı. Nedeni de, Diablo2'nin betasının çok başarılı olmasından kaynaklanıyormuş.

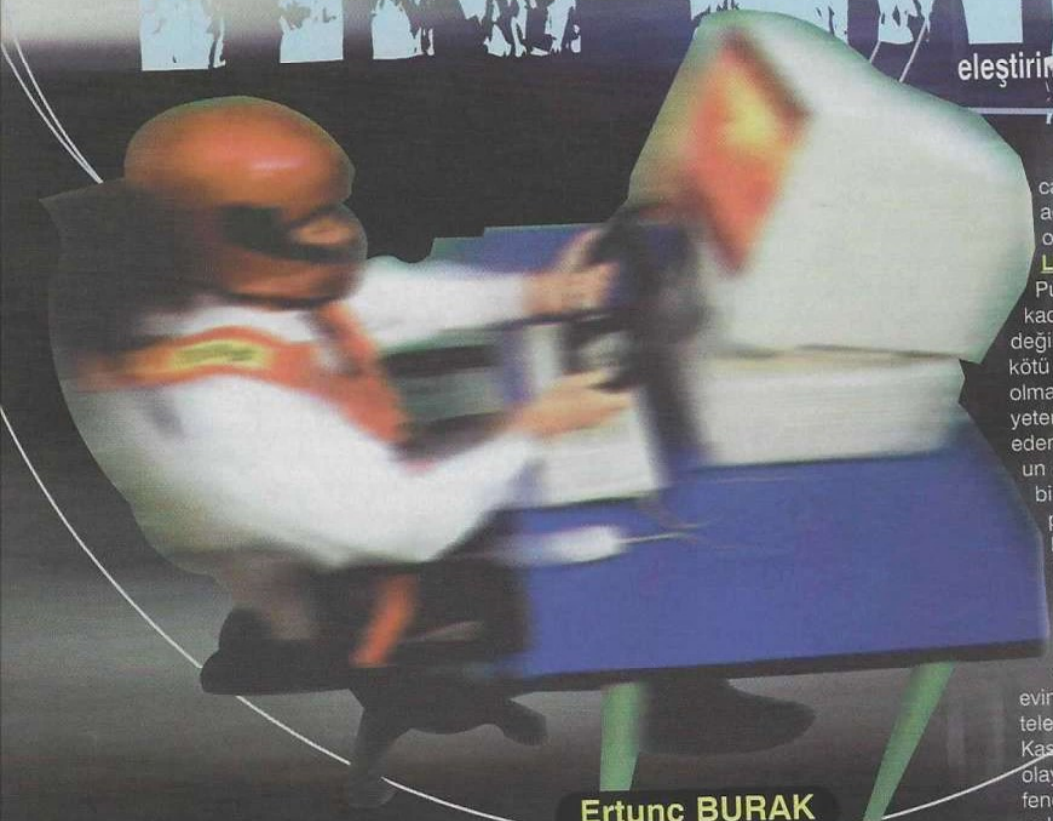
Türkiye'nin ilk Diablo2 clan'i olan SecretLegion'ın sayfasına http://welcome.to/secretlegion dan ulaşabilirsiniz.[www.secretlegion.org' a alternatif olarak]Ayrica SecretLegion True Natural'dır, bunuda unutmayın. SecretLegion'ın sayfasını, herkesin çok iyi tanıdığı html, java ve flash uzmanı Unlucky yapıyor. Gerçekten sitede inanılmaz teknikler kullanılmış. Unlucky'i kutluyor, siteyi ziyaret etmenizi öneriyorum. [SecretLegion rullazzzz]
önümüzdeki ay görüşmek ümidiyle, bol frag'li günler sizin olsun. Bana Bilkent yolları gözüktü...

yorum ve eleştiri bu köşenin işi

oyunlarda söylenecek son söz!!

The Expert

eleştirimin merceğinden hiçbir oyun kurtulamaz



Ertunç BURAK
eburak@kamernet.com

DRAGON LORE II : THE HEART OF THE DRAGON MAN - [Cryo (3CD)] =

Fransızlara oldum olası gıcığımdır. Ortalığı karıştırıp sonrada masum melek pozlarına girmek asırlardır Fransız diplomasisinin birinci kuralı olmuştur. Özellikle yüzyılın başında Türklerin kıta Avrupasından bütünüyle sökülüp atılmasında ve ilk büyük savaş sonrası mağlup Almanyanın içindeki kargaşayı körükleyerek ikinci devasa çatışmanın ortaya çıkmasında bu dönek Frenklerin rolü tartışılmazdır. Üstelik birileri bütün bu günahlarını onlara ödetmeye kalktığında bütün yüzsüzlükleriyle medeni davranmaktan falan bahsederler. Korkaklık ve ikiyüzlülük bir araya geldiği vakit ibrenin istikameti Paris'i göstermelidir bence. Ancak konu oyunlar olduğunda züppe Fransızların söyleyecek çok lafları var belliki. Bir Fransız firması olan Cryo ile tanışmam Amiga dönemi şaheserlerinden Dune ile olmuştu. Dune benim hatıralarımda bugüne kadar yapılmış en iyi film uyarlaması olarak kaldı. Sonra eşsiz KGB' yi oynadım ve hayran kaldım. Amiga bitip PC devri başladığında ilk edindiğim Cryo oyunu ise Dragon Lore 2 idi. Hakkında hiçbir malumat sahibi olmadan aldım oyunu ve tutmadım. Prodüksiyon kalitesine laf yok. Ancak FRP ile adventure' ı harmanlamak suretiyle ortaya konulan sistem bana kalırsa oyunun genelinde her iki türüde batırmış. Ne bir FRP derinliğine sahip ne de adventure zevkine. Her iki klikte bir render animasyon izleyip durmak hiç eğlenceli değil. Ara movie'ler müthiş ama oyun zaten neredeyse onlardan ibaret sayılabilir. Olağanüstü zor aksiyon sahneleri de cabası. Konu ise hepsinden kötü. Kestirmeden şöyle denilebilir. Ejderhalar, iyi ve kötü büyücüler, büyüler, size kıl kapan bir adet kaka çocuk, iğrenç aşk-meşk muhabbeti, ürkünç yaratıklar. FRP' cilerin gözlerini kamaştıracak bu unsurlar benim için hiç bir anlam ifade etmiyor. Fantastik dünyalara olan ilgim minimum düzeyde olduğundan DLore2'yi de oynamam mümkün değildi. En baştaki ormanda oyunu bıraktım. Yalnız oyunun fragmanındaki görüntülere dayanarak şunu da itiraf etmeliyimki ilerki safhalar meraklıları için cazip sürprizler içermekte. Grafik-animasyon açısından kusursuz fakat seslendirmeleri kötü olan Dlore2 sadece fantazi müptelaları için...

LIGHTHOUSE - [Sierra (2 CD)] = Öğhhk... Puzzleeeee. Nassıı yani. Hayatta oynamam. O kadar zeki, sabırlı, becerikli, inatçı ve mazoşist değilim. Olmakta istemem. Bu açıdan Lighthouse' a kötü oyun etiketi yapıştırabilirmiyim acep. Yok yaa, olmaz. Yanlış olur. Lighty Sierra kankamın beyninde yeterince hücre olmayanlar için pek tavsiye edemiciim zorlu bir puzzle-adventure' ı. Bizim Mr.Oz' un oyunu bitirirken çektiği azaplara tanık olmuştum bir tarihte. O gün Lighthouse' un şahsında tüm puzzle' lar için şu değerlendirmede bulunmuştum; Bu ve benzeri oyunlar ne kadar kaliteli gözükselerde kaçınılacak eziyete değer mi? Cevap; adamına göre evet , bana göre hayır. Her neyse çok beğenebileceğim bir oyundan tiksinmemi sağlayan Sierra' ya selam, yola devam... Bakın şimdi olay şu, kendi halinizde evinizde ense yaparken, arkadaşın birinden telesekreter aracılığıyla bir mesaj alıyorsunuz. Kasabanın aşağısındaki fenerde birtakım garip olaylar olmaktadır. Hemencecik çantanızı kapıp fenerin yolunu tutarsınız doğal olarak. Meydana gelen olaylar sizi dünyamıza paralel başka bir boyuta fırlatır atar. Oyun boyunca iki boyut arasında gidip gelip hadisenin esrarını çözmeye ve öteki mekandaki kötü çocuğun herşeyi mahvetmesine engel olmaya çalışıyorsunuz. Paralelimizdeki dünya öyle Dark Seed' deki gibi karanlık değil. İnsana keşke burada yaşasaydık dedirtecek kadar ferah. Uzun lafın traşı kurcaladığım kadarıyla oyunda ürkünçlük adına bir şey bulamadım (puzzle' lar dışında). Dolayısıyla öyle tanıtımlarında abarttıkları kadar gizemli, tırsınç, enteresan bir duruma rastlamanız mümkün değil. Yine de alın, görün, sarmaz ise bi arkadaşınıza kakalarsınız. GameShow zamanında Lighthouse' un tam çözümünün verilmesi için okuyucular az yalvarmamışlardı hatırlarım. Yani meraklısı çok, bunu da göz önünde tutun...

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III : THE RESTORATION OF ERATHIA - [3dO (1 CD)] =

Ne isim be. Bunun birincisini gördüğümde Amigam vardı ve PC' nin en dandik oyunları bile hoş

Onlar

Onlara yaptığımız kalleşliğe rağmen gerçek oyuncuların bizlere olan alaka ve muhabbetlerinin bitmediğinin en güzel kanıtıydı bu.

geliyordu bana (Amiganın tükeniş öyküsünün son satırları yazılıyordu o günlerde). Onlar arasında bile HOMM1 yoktu. Storm Across Europe, Third Reich gibi gerçek tarih dönemlerinde geçen stratejilerden zevk alan birisi olaraktan HOMM1 benim için anlamsızlar listesinde yer alan önemsiz bir ayrıntıydı. Oyunu hiç oynamadım. Birgün ikincisi çıkageldi. Yüzüne dahi bakmazken tesadüfen elime geçen CD' sini CD Rom' dan içeri itekledim ve olanlar oldu. Aslında ilk etapta CD Audio müzikler alakamı cezbetti. Sonra grafikleri, sonra az biraz oynayım derken de oyunun oldukça baba hazırlanmış olduğunu farkettim. Bir kere turn-base'di. Klasik fakat oturmuş bir konuya sahipti. Biz onunla oyalanırken üçüncüsünün yolda olduğunu öğrendik. Geldi...de... Bakın eğri oturup doğru konuşalım (ne demekse). HOMM3 kötü bir oyun değil. Daha doğrusu olması mümkün değil ancak bu firma (3dO) her daim işin kolayına kaçan bir firma. Bunlar devam oyunu yapıyoruz dediler mi fazla birşey beklemeyin derim ben. Evet kabul HOMM3' de diğerlerinde olmayan büyüler, yaratıklar, mükemmel grafikler, senaryolar var da abicim bütün bunlar HOMM2' nin revize edilmiş halinden başka bir şey değilki yav. Göreceksiniz pek yakında gelecek Might And Magic 7' de altının aynısının tıpkısı olacak. Bu oyunların hayranları bozulmasınlar ama hepiniz kekleniyorsunuz be koçum. Pek çok firmanın yediği haltı 3dO en sık yapanlardan ama koskoca EA' ya bakın bir; FİFA 99' a bakın diğerlerinden farkını söyleyin. Kar, yağmur, çamur vs. diğer FİFA' lara konamazmıydı (Software modunda). Tabiki hayır, o zaman tüccarların cebi nasıl para görecek. İyide bu mantık önceki oyunun bir anda paçavra haline gelmesine sebep oluyor ki benim gibi oyunlara kıymet veren birisi için bu çok üzücü. Sonrasında da oyunlarımız illegal yollardan dağılıyor diye ağlarlar. Bir kere yap tam yap biz de orijinaline verdiğimiz paranın hakkını alalım hemşehrim. Kestirmeden konuşmak gerekirse fazla ilginç olmayan öyküsüne rağmen (iyi, kötü, hırs, intikam falan filan) alternatif gelişmeleri, harika grafikleri, müzikleri, oynanışı HOMM3' ü zirveye taşır. Taşır da HOMM4' ü oynadığınızda " yaa ben bütün bunları daha önce yaşamıştım ulan " hissine kapılırsanız o oyunu kaldırıp atın bence. Quake 2' nin başında bana aynen böyle olmuştu (akabinde Quake 1' i çöpe attım, kimse almadı çünkü). HOMM3' ü kesin alın, ben bitiremezsem bile siz halledin ama bu benim son "aptal" yerine koyulmam. Sıktı artık bu bildik numaralar.

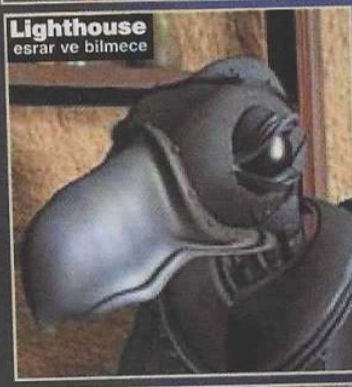
THE LAST EXPRESS - [Broderbund (3 CD)] =

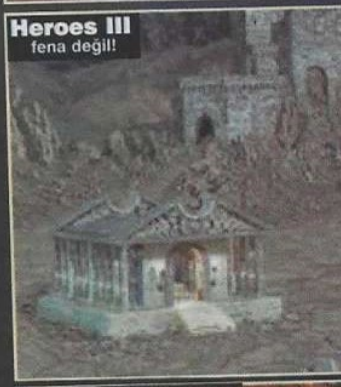
İşte, sürüsüyle taklidi, benzeri yapılamayacak özgün oyun bu işte. Tam manasıyla hayranlık uyandıran bir yapıt. Birinci Cihan Savaşı öncesi günlerdeyiz. Orient Express Paris' ten İstanbul' a son seferini yapmakta. Yönettiğimiz kahramanın bu yolculuk boyunca başına gelmeyen kalmayacak. Tren içinde işlenen bir cinayet olayları başlatacak ve üç CD süren macera, dönemin İstanbul' unda son bulduğunda hadiseler açılıma kavuşacak. Fakat bu sadece bir doğrunun ucundaki iki nokta. Arada yaşayacağınız (oyun size adeta yaşatıyor) serüven gerçekten çoşkunluk verici. Adamlar yapmışlar be. Grafiklerin genelinde çizgi roman havası hakim, seslendirmeler bugüne kadar işittiklerimin en iyisi, kurgu kusursuz. Trendeki insanlarla iletişim inanılmaz. Düşünün; biri sizin üzerinize doğru geliyor, tam ekranın dibine yaklaştığında hafifçe kenara çekilip yol veriyor. Bu olayı ilk gördüğümde şok olmuştum. Gerçek gibiydi. Ayrıyetten Last Express asrın başları havasını çok iyi yansıtıyor. Tam olarak 1900' lerin başında Doğu Ekspresi' ndeki havayı soluyorsunuz. Gerçek aktör ve aktrislerin görüntüleri üzerine kaplama dokular ilk etapta tuhaf geliyor ama alışınca keşke her oyun bu şekilde yapılsa demeye başlıyorsunuz. Hiç bir adventure oyununda olmayan (Blade Runner hariç) burada var. Her gelişme büyük oranda real time. Siz biyerlerde bişeylerle uğraşırken trenin içindeki yaşam olanca canlılığıyla sürüp gidiyor. Buna gerçekten bittim. Helal olsun adamlara... Last Express' in tek kusuru biraz kısa olması. Çözümle ömrü fazla uzun sayılmaz. Tam çözüm olmasa dahi adventure üstatları için bulmacalar biraz çerez kalıyor. Bir gün gibi kısa sürede oyunu noktaladığımda biraz üzüntüye kapılmıştım doğrusu. Ama daha sonra şunu farkettim ki Express kıvamında yaratılmış bir eser. Başlangıcı, gelişimi, sonucu tamamen ayarında tutulmuş. O en başındaki, arkadaşınızın öldürülme hadisesinden, gelişiminde Sırp teröristlerin treni ele geçirmesine, İstanbul' daki finalde tren garındaki çocuğun Türkçe olarak dünya harbinin başladığını haber etmesine kadar "perfect" bir tempo yakalanmış. Bütün bunlar unutulma ihtimali olmayan The Last Express' i koleksiyonerler adına nadide bir parça yapıyor. Kaçmaz, kaçamaz (nereye kaçıyorsa!).

FRANKENSTEIN:THROUGH THE EYES OF THE MONSTER - [Interplay (1 CD)] : "Kasvetli". Frankenstein için birebir uyan tanımlama. Ömrümde oynadığım en karanlık adventure' lardan biri. Üstelik asla iltifat etmediğim nefretlik bir konuya sahip. Milyon kere milyon bahis konusu yapılan deli dahi Dr.Frankenstein' ın "üstün insanı" yaratma çabalarına birlikte tanık olacağız. Bir farkla. Yaratılan ucube biz oluyoruz burada. Doktor oyun boyunca canımıza okumak için hazır ve nazır pozisyonda bekliyor. Esasen Frankenstein hikayelerinin felsefi boyutlarıyla alakalıyımdır. Yaratıcısına karşı gelen yaratılmışlar ve işin ahlaki tarafları ilginçtir. Ama ama... Frankie bu derin mevzuyu ortaya koyabilecek deruni yaklaşımdan uzak salak bir puzzle-maceradan öteye gidemiyor. Sıklıkla beyaz perdede irdelenen kötü Frankenstein filmlerinden birinin içindeymişsiniz gibi sanki. Film dedim çünkü oyun dijitize görüntülerden oluşuyor. Hatta başrolde (hain daktır rolünde) Hollywood' un üçüncü sınıf aktörlerinden Tim Curry var. En mühim görevi öykü boyunca tanrısal edayla bizi aşağılayıp durması. Bizde gerizekalı olmadığımızı göstermek maksadıyla kimin hazırladığı belli olmayan puzzle' ları çözüp duruyoruz. İşin içine tabii karı-kız falanda girdimi olay sarar dimi... Değil. Sıkıcımı sıkıcı, boğucumu boğucu mekanlarda her türlü macera hissinden uzak debelenip durmak bu devirde bana hiç cazip gelmedi. Quick Time movie' lerin hoşluğu oyunu kurtarmaya yetmiyor. Atmosfer açısından aslında vermek istediklerini vermiş adamlar. Ama bu onların arzusu, benimki değil, bu açıdan oynarken bıkkınlık yaratması an meselesi. Bende yarattı ve baştan terkettim olayı. Ama yazık, gerçekten

Ancak ben hiç ısınamadığım FRP-Magic' de yazmak istemiyordum ve iki sayı sonra olayı bıraktım.

Bu yüzden yeni GameShow' un ilk birkaç sayısına bu eserleri aldım.





The Expert

yazık çünkü belliki emek harcanmış fakat alıcı bulmasıda mümkün görünmüyor şu pozisyonda. Oyuncu takımının ilk ve bazende tek isteği eğlenmektir, oysa Frankie filmleriyle de oyunlarıyla da bayatlamış ve eğlendiricilikten yoksun bir konu bugün için... Yaa programcı dostlar neden böyle yapıyorsunuz ya, bırakında Mary Shelley mezarında rahat uyusun, her şeyin bi doyum noktası var be kardeşim. Di mi lan Çenani? Diii dii!

PERFECT WEAPON - [Gray Matter (1 CD)] : Sevdim. Bu oyunu gerçekten sevdim. Zati dövüş oyunlari öteden beri ilgi alanımdadır. Commodore 64 ve Amiga' da büyük zevk alarak oyalandığım bu hare CD teknolojisiyle beraber üç boyut hakim oldu. İyide oldu. Değişik kamera açılarından dayak yemek korkunç eğlenceli. Hele birde Perfect Weapon' da olduğu gibi bunu sürüp giden bir konu dahilinde yaptığınızda katmerli zevk oluyor doğrusu. Çok baba adamlardan oluşmuş ve her zaman mevcut teknolojiyi zorlayan oyunlar yapan Gray Matter' in uzun zamandır sesi soluğu çıkmıyor. Büyük ihtimalle onlarda dağılıp gittiler. Ama arkalarında PW gibi güzellikler bırakaraktan. Bu oyunun grafiklerini ilk gördüğümde inanamamıştım. Öyle 3D kart hikayesi falanda fazla yaygın değildi. Pentium 120, 16 Ram' da deliler gibi oynadığımı hatırlarım PW' ı. Kartsiz yaratılmış mükemmel texture' ları, güzel background' larıyla aklımı başımdan almıştı. Yarım düzine texture kaplı adamla boğuşurken nasıl olupta aletimin yavaşlamadığına şaşmıştım. Bence aynı Time Commando' da olduğu gibi bundan da ders alınması gerekiyor. 3D kart yapan firmalarla anlaşıp tüccar zihniyetiyle oyunlara yaklaşan, amatör ruhunu satan adamların kesinkez utanması gerek bence. Yaptıkları, teknolojinin nimetlerinden faydalanmak değil, tüketiciyi yolmak. Gerçi PW' da bugün çıksa bu kartlardan bir tane isterdi eminim. Software moduda adeta kartı olmayanları aşağılarcasına iğrenç olurdu. Lanet olası herifler deve ve diyar ilişkisini size dayatıyorlar açıkça ya neyse... Nasıl olsa kimse iplemiyor. Biz devam edelim... PW' da çok iyi kick-box yapan Yüzbaşı Hunter' ı canlandırıyoruz. Yaptığı ünvan maçı ertesi kalleşçe tuzağa düşürülerek bayıltılır bizim yüzlük. Gözünü açtığında ise değişik bir boyuttadır. Türlü mekanlarda, türlü düşmanlarla uğraşıp bu işi başına açan şebeleği ortadan kaldırmaya and içer ve vazifeye koyulur. Başlarda oldukça kolaydır herbişey. Sonralarıysa namert rakipleri onar onar gelmeye başlarlar üzerine. Ormanlar, tapınaklar aşar ve amacına ulaşır (... tahminen, ben henüz ulaşamadım) delikanlı Hunter. Maksadınız aynıysa neden sizde denemiyorsunuz? Zor ama zevkli, birinci sınıf bir aksiyon.

MUMMY: TOMB OF THE PHARAOH - [Interplay(1 CD)] : Yukarıdaki Frankie' yi yapanların aynı sistem üzerine yerleştirdikleri ikinci oyun Mummy. Başrolde yine beşinci sınıf ama bildik bir isim var. Kötü adam bu defa Malcolm McDowell (büyük ihtimalle yanlış yazdım). Ne güzel be! Oyun piyasasında sinema teknikleri kullanılmaya başladığından beri bir sürü aktör bozuntusuna gün doğdu. Kimsenin sümüğünü atmadığı adamlar bu tip interactive maceralarda endam sergilemeye başladılar. Aslına bakarsanız ben bundan memnunum ancak suyunu çıkartmamaları kaydıyla. Ayrıca Mummy güzel. Güzel çünkü konu hoş. Mekanlar Frankie gibi zaman zaman iç karartıcı olmasına rağmen senaryonun gelişim aşaması sizi bir hayli şaşırtacak. Mısır' daki bir kazı alanında tuhaf hadiseler cereyan etmektedir. Üstü örtülmeye çalışılan esrarengiz olaylar, bir adet cinayet, mezarından kalkıp sağda solda dolandığı rivayet edilen mumya ve siz hikayenin merkezindesiniz. Başlarda oldukça kolay kaçan bulmacalar öykü ilerledikçe puzzle'laşmaya başlıyor ve sizde delirmeye meylediyorsunuz. Fakat tam oyun bitti dediğim anda hortlamış firavunun eski sevgilimizi zevcesi yapmak üzere kaçırması, Malcolm' un açtığı üçkağıtlar, doğaüstü vakalar bir sonraki puzzle' ı çözmemiz için bizi zorluyor adeta. Böylece farkına bile varmadan o boğucu labirentlerde debelenip dururken buluyorsunuz kendinizi. İşin ilginç tarafı bundan zevk alıyor olmanız. Frankenstein kalıplarında yapılmış bir oyunu sevebileceğimi düşünemezdim ama harbiden tuttum.Sonuçta Mummy'i macera oyuncuları için biçilmiş kaftan olan katıksız, zor bir adventure olarak öneriyorum. Çözdükçe coşacak, coştukça çözeceksiniz. Bitirenlere de aferin diyorum çünkü ben catacomb'larda kaybolup gittim.

TWINSEN' S ODYSSEY - [Activison (1 CD)] : From The Makers of Time Commando. Evet evet bu oyun harika ötesi TC' nun yapımcılarından bir başka başyapıt. Fransız Adeline firmasını kafadan kutluyorum derhal, işi gerçekten bildiklerinin ve Time Commando' nun başarısının sürpriz olmadığının en iyi kanıtı Twinsen. Sıkı oyuncular bilirler Twinsen's Odyssey ucubik Twinsen'in ikinci macerası olmakta. İlki Relentless-Little Big Adventure adıyla diskette piyasaya sürülmüştü (CD versiyonunun Gold edition'u tarafımdan şiddetle aranmaktadır, ilgililerin Kamer Bilgisayar San. Tic. Ltd.' e kafa atmaları rica olunur) ve bütün zamanların en uzun action-adventure' larından biri olmuştu. Ne zamanki aynı adamlar tarafından Twinsen yaratıldı taht sallandı. Bu oyun şöyle söyliim çoook çook çok uzun ve konu olarak hiç alakamı çekmesede her yanından kalite fışkırıyor. Gerçek üç boyut, enfes texture kaplamalar, her biri kişilik sahibi düzinelerce garip tip, birbirinden tamamen farklı sürüsüne bereket mekanlar, şaşırtıcı canlılıkta gelişen hikaye çizgisi ve tüm özellikleriyle bu sanat şaheserinin karşısında eğiliyorum bendeniz. Gerçekten Adeline Software bence bu alemlerin taçsız kralı. Ne varsa amatör ruhlu küçük firmalarda var derim hep, Adeline da bunun en güzel göstergesi. Baştada belirttim hikaye bana oldukça uzak. Daha doğrusu benim gibi ruhuna kasvet çökmüş tipler adına fazlaca şirin kaçıyor. Karakterler LaFontaine masallarından fırlamış gibiler. Konuşan filler, fareler gibi. Ancak ben iki yılda bir oyun çıkaran dahi Adeline' ın her eserini alıp incelemeye ve beğenmeye and içtim. Keşke Türkiye'de orijinali olsada verdiğimiz para bu heriflerin cebine girse... Yaaa, bu da işin ahlaki tarafı beyler... Gerçek şu ki hepimiz emek hırsızlığına çanak tutuyoruz. Gerçi her oyuna para verilmez ama her oyunda Twinsen' s Odyssey değildir. Ehem... yine içlendik galiba... Geçelim. Oyunu bitirebilecek kadar oynamadım. Buna rağmen bitirenlerden duyduklarım çok hoş övgüler. Bunun ışığında TO' yu almanızı istemiyor, emrediyorum. Alın lan!

ECSTATICA II - [Psygnosis (1 CD)] : Durun iki dakka! Gözlerimdeki yaşları silmeliyim. Sniff, haaark tuuuuuu, Öğğhk. Eveet tamam...Ecstatica 2, benim her CD oyununa Tanrı nimeti gibi baktığım zamanlarda CD drive'ımdan içeri süzülen ilk oyun olma özelliğini taşır.Bütün bu duygusal(!) yoğunluğumda bundan kaynaklanmakta. Düşünsenize hiç haketmediği halde yerlerde sürünerek piyasayı terkeden Amiga'yı toprağa vermiş, PC'ye kapağı atmışım. Setup ikonuna tıklayıp, install olayını sabırsızlıkla beklemişim. Çalıştırdığım anda gözlerim yuvalarından fırlamış, bakakalmışım.Yüksek çözünürlükteki ekran, 256 renk grafikler, müthiş animasyonlar ve sesler o güne kadar Amiga'da "nadiren" gördüğüm özelliklermiş ve olaya bitmişim. Hemen birincisi aklıma gelmiş.Oynanışı aynıymış fakat grafikler gözle görülür biçimde iyileşmiş. Hikaye ilkinin kaldığı yerden devam ediyormuş. Atımız altımızda, avradımız arkamızda, silahımız belimizde fena güçler tarafından ele geçirilen bir kaleye ulaşmışız. Ve fekat avradımız kaçırılır, attan düşeriz, silahımız araklanır.Bu kadar felaketten sonra bile yılmamışız tabii. Alone In The Dark tarzı kamera açıları eşliğinde poligon kahramanımızı yöneterekten etrafı duman edip,bize ait olan karıyı da kapıp tabanları yağladığımızda macera nihayete ermiş...mi acaba? Bilemiyorum. Arcade özürlüsü olan şahsım vazifesini tamamlayamaz çünkü. Kendinden utanç duymaktadır ancak bilir ki sislerin ardında biryerlerde usta oyuncular adına Ecstatica 2 herhangi bir problem arzetmeyecektir.Nedeni ise basittir; azmin elinden bir koşan bir de kaçan kurtulur. Oysa Ecstatica 2 CD'sinin kaçacak yeri yoktur şu koca alemde. Güdük ancak zevkli bir macera ruhu bu CD'nin içinde bir yerlere sıkışıp kalmıştır ve bu sonsuza değin sürmeyecektir...

TOMB RAIDER - [Core Design (1 CD)] : Geçmişin tüm kahramanları istisnasız erkektir. Cesaret, erkeğin genetik kodlamasında vardır. Tarihte kadın kahraman yoktur (tarihte kadın yoktur!) ve var olduğunu iddia edenlerinde ne kadar örnekleri varsa dimağlarında, onların hepsini yalanlayabilirim (Jeanne D'Arc, Cleopatra vs...). Yiğitçe davranış biçimini, sadece medeni boyutuyla erdemsel bir kıymet olarak algıladığınızda belki iş değişebilir. O aşamada bu edilgen varlık yaşamın her alanına nüfuz etmiş bir feragat ve cesaret timsali olabilir belki. Fakaaat, eğer cins-i latifi, ince beli ve uzun topuklarıyla raks ettiği "cephe gerisinden" alıp kavganın ortasına sürerseniz, işte o zaman, aha bu oyunda da olduğu gibi koca koca basenleri, ojeli tırnakları ve "uzi"si ile hilkat

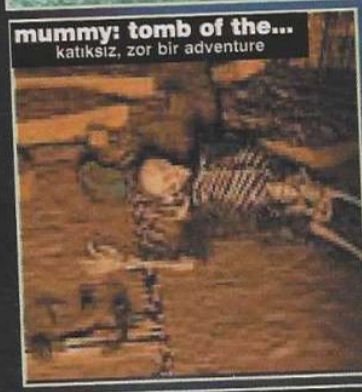
her zaman derim: az laf, çok oyun. Bundan sonra böyle!

garibesi bir tezat abidesi gibi duran Lara Croft'lar yaratırsınız. Sonrada o lanet olası feminen içgüdülerinizle ticari sömürü aracı olarak kullanılan Xena'larla, Lara'larla ilgili fantaziler kurarsınız. Birileride bundan yüklüce paralar götürür. Mevcut tiplemelerin birer hayal kahramanı olduğunun elbette farkındayım ama mesele onların temsil ettiği anlayış biçimi. Erkek özentisi, eli silahlı, güçlü (!) kadın tipi bana itici geliyor hemşehrim. Sapkınlığın yüceltildiği, uyuz karıların gözünü hırs bürüdüğü bu çağda her aşırılığın normalize edildiğini görüyorum ve hayatı yaşanılır kılan güzelliklerin bu şekilde kepaze edilmesi içimi burkuyor... Dejenerasyon cidden acı verici... Öyle değil mi sizce? Hah... Boşverin... Umurunuzdamı sanki... Zaten tüm arizi durumların sorumlusu sizlersiniz, bizleriz... Tomb Raider konusunda söylenecek fazla lafım yok.
Bilmeyen,duymayan,oynamayan kalmamıştır eminim.Tek belirtmek istediğim gittikçe kötüleşen serinin ilk ve geçtiği mekanlar itibariylede en iyi oyunu olduğu.Özellikle Atlantis'de geçen kısımlar oldukça hoş. Ancak zorluk seviyesindeki abartı yükseklik ve ona buna ateş eden kadın tiplemesindeki iticilik beni oyundan soğuttu. Bölümleri atlaya atlaya geçtim ve öyle bitirdim. Ve son olarak diyomki Indiana Jones, Lara'yı döver...Ama...Yok be kadın dövmek iyi bişi diil, onlarla yapılacak daha güzel işler var. Şöyle diyelim; bizim Indy, sizin Lara'yı öpsün (yağlı uzun saçlı, küpeli ve at suratlı zibidinin teki biraz önce beni seviyesizlikle suçladı. Eh yani, bende bu yazının sonuna bakınca düzeysiz bir adam olduğuma kanaat getirdim doğrusu. Fakat seviyeli olmak gibi bir derdimde yok. O açıdan şöyle bir uyarı yapabilirim; edeblerinin bozulmamasını arzulayan kibar çocuklar yüzlerini kapatıp parmak aralarından okusunlar yazılarımı! Pöh).

DISCWORLD II - [Psygnosis (2 CD)] : Eskiden, miniminnacık bir çocuk iken, video kaset vasıtasıyla, şimdiki oyun koleksiyonuma benzer bir çizgi film arşivine sahiptim. Çizgi sinema bana büyüleyici geliyordu. Özellikle pazar sabahları yataktan erkenden zıplayıp, emektar TRT' nin çizgi kuşağını izler ve korkunç keyif alırdım. Sonra o günler geçti gitti. Şu aralar en baba filme bile yarım saatten fazla katlanamıyorum. Animasyonlar ise çok daha önce cazibesini yitirmişti benim için. Fakat bilgisayar teknolojisiyle birlikte bu sektör tekrar bir şahlanışa geçti ve elbette bu en çokta oyunlara yansıdı.
Discworld 2 bütünüyle bir "cartoon adventure". Grafik ve canlandırmalar kusursuz, sesler kusursuz, programcılık, hikaye akışı kusursuz... Eee o zaman bir şaheserle mi karşı karşıyayız? Korkarım hayır. Terry bilmemne denilen herifin (eminim entel arkadaşlar bilirler tam ismini) gavuristan civarlarında oldukça meşhur (best seller) olan öykü dizisinden uyarlanmış ve içinde türlü sululuklar bulunan sıkıcı, zor, aptal bir macerası Discworld 2. Lanet olası şirin grafikler, hiçbir mantığa sığmayan karmaşık bulmacalar, hiç komik olmayan berbat senaryo, bu tip mevzulara gıcık kapan bana birkaç beden büyük geldi. Bana kalırsa bu Terry soytarısı ve onun gibi adamlar fantastik dünyalar yaratmakla, komiklik yapmayı karıştırmamalılar. Böyle şaklabanlıklara gülen ya da bundan zevk alan özürlüler dünyanın ekseriyetini oluşturabilir ama bir eserin edebi kıymeti ve ebedi boyutu zeka ürünü olduğu idida edilen içindeki unsurlardan çok ele aldığı konu veya üslup ile irdelenir. Bu açıdan zekice hazırlanmış Disc-dünya asla ziyaret etmek istemeyeceğim abartılı bir çocuk masalından öteye geçemiyor. Üstelik zorluk seviyesinin yüksekliği veletler için bile olayı anlamsız kılıyor. Adventure kıtlığı yaşadığım günlerde kafama düşmüştü bu oyun. Bir nevi macera abazanı durumundaydım yani. Bundan dolayı zaman zaman çözüme bakaraktan Discworld 2'yi tamamlamaya muvaffak oldum. Bittiğinde zamanımı bu saçmalıkla neden boşa harcadığımıda düşünmeden edemedim. Haa... konuyumu sordunuz. Basit... Simon The Sorcerer benzeri acemi, acemi olduğu kadarda salak bir büyücü bozuntusunu kumanda ederek adam olmaya çalışıyorsunuz. İlginç mi? Siz bilirsiniz... Ben vazifemi yaptım.

COMMAND AND CONQUER : RED ALERT - [Westwood (2 CD)] : Gerçek zamanlı strateji diye bir tür yoktur! Bu, dış mihrakların bir komplosudur. Dış mihrakların yuvalandığı hatta peydahlandığı merkezlerden biridir Westwood. Bilirsiniz bu belayı Dune 2 ile onlar sarmıştı başımıza. Zamanının en popüler oyunuydu, duymayan yoktur. Ama ben taa Commodore 64 zamanlarında, Elm Sokağında Kabus' un (rezalet bir filmdir) oyunuyla tanıdım Westwood' daki arkidişleri. O güzel günlerden beri bilirim onları ve maddi açıdan küçük ölçekli bir firma olarak kalmalarına rağmen, hepsi büyük işlerin adamıdırlar. Dev produksiyonlara imza basarlar hep. Red Alert, Command And Conquer serisinin ikincisi (üçüncüsüde geldi; Tiberian Sun). Oynadığım ve beğendiğim nadir real-time' lardan olan RA tamamen farazi bir tarafdan giriyor olaya. Alman Führeri bir anda ortadan yok olsaydı ne olurdu? Dünya savaşı hiç olmazmıydı acaba? Nah olmazdı! Azıcık tarih bilen biri Stalin domuzunun nasıl bir adam olduğunu da bilir. Führer, halkını daima el üstünde tutmuştur oysa düşmanı Stalin katliama ve işgale önce kendi insanlarından başlayacak kadar şerefsizdir. Şu bariz bir gerçektir ki, Alman orduları Rusların nefesini kesmeseydi yani bir anlamda "it iti ısırmasaydı" bu Gürcü asıllı alçak, Türklerden başlayarak dünyanın canına okuyacaktı (Polonyanın doğudan işgali, Finlandiya saldırısı, Baltık ülkelerinin zaptedilmesi). Bugün bu bolşevik diktatörü, insanlığı Faşizmin çizmesinden kurtaran bir kahraman olarak göstmeye çalışanlar maksatlı ve taraflıdırlar. Eğer Almanlar marifetiyle dişleri dökülmeseydi Rus canavarının, bahis konusu olan insanlığın hali niceydi sorarım size. Harp sonrası olanlar (Doğu Avrupanın işgali, demir perde dayatması) bunun küçük bir göstergesidir. Oops... Uzattık galiba... İşte Westwood, Red Alert' le olaya böyle dalıyor. III.Reich' sız dünyada Ruslar azıp sağa sola saldırırlar. Bizde iki taraftan(Rus ya da müttefik) birini seçip belli bir "storyline" izleyen gerçek zamanlı görevleri hallediveririz. Zaman zaman çok komplike olan bölümler bazen yavanlaşıyor fakat zorluk derecesi her şekilde havalarda uçuyor. Tabii bende herkesin ırzına geçtiği bu oyunu bitiremiyorum. Allahım şu kuluna real-time nasıl oynanır öğret artık yoksa komplekse girecem. Bende Tanya' lı ara movie' leri seyretmek istiyom. Bende güzel grafikler görüp, hoş müzikler dinlemek istiyom. Bende gerçek zamanlı bir strateji bitirmek istiyom. İstiyom da istiyom...
... Aradığım oyunlara gelince... Unutmayın hepsi %100 CD versiyonları olmalı, record CD'lere çekilmiş olmamalı, Windows 95 altında pürüz yaratmadan çalışmalı. İşte onlar;

Pandora Directive, Zork Nemesis, Chronicles Of Sword, The D, Dame Was Loaded, Elk Moon Murder, Gothos, Soul Hunt, Riven, Buried In Time, Fox Hunt, Spy Craft, Treasure Hunter, Homicide, Star Trek Academy, Deadly Tied, Ravage, The X Files, Monty Python Meaning Life, Alone In Dark 3, Indiana Jones Fate Atlantis, Gabriel Knight, Riddle Of Master Lu, Prisoner Of Ice, Dark Eye, Rebel Assault, Normality, Dark Forces, Hunter Hunted, Neverhood, Beavis Butthead Virtual Stupid, King Quest 7, Sam And Max, Dark Seed, Quest For Glory 4, Day Of Tentacle, Loom, Police Quest 4, Queen, Secret Mission, Noctropolis, Inca 2, Flight Amazon Queen, Crystal Skull, Torin Passage, Skull Cracker, Orion Conspiracy, The KGB Files, Tom Clancy SSN, Blood Net, Dagger Of Amon Ra, Space Quest 5, Paparazzi, Lost In Time, Tie Fighter, Little Big Adventure, Return Of Phantom, Big Red Adventure, Panic In Park, Bad Mojo, Hand Of Fate, Jack Orlando, Jonny Mnemonic, Versailles 1685, Ringworld 2, Martian Memorandum, Willy Beamish, Heart Of China, Rise Of Dragon, Clan Destiny, Azrael Tear, Entomorph,Thunderscape, Wing Commander 3, Cyber Judas, Batman Forever, Death Gate, Congo, Deadline, Quarantine, Drowned Gods, The Scroll, Simon Sorcerer 2, KGB, Shivers, Discworld, Sand Warriors, Powerslave, Supreme



kokpit, altimetre, flap bunlara alışın artık

biz bu saçları değirmende ağartmadık!!

düğmen

simulasyon öyle bildiğiniz şey değil

Chuck yeager ilk ses hızını aşan pilottur

Levent GÖÇER
lgocer@kamernet.com

Sene 1986 veya o civarlar. Fırçaya benzeyen kısa sert saçları ve o zamanlar iyice belirgin olan çilleri ile tekmil kırmızı görünen Murad Omay ile birlikte yeni keşfettiğimiz bir oyun türünü konuşuyorduk. Gerçekten çok ilginçti bu oyun. Bir araç kullanıyordunuz ve o aracın içindeymiş gibi bir görüntünün karşısındaydınız. Meşhur C64'lerin beylik sürdüğü zamanlar. 64KB hafıza, on altı renk. Ateşlediğiniz silahlar, ufuk çizgisine doğru hızla kayıyor ve gittikçe küçülerek kayboluyorlardı. Veya bir yarış arabasının içinde bir sağa, bir sola eğimli çizgiler, yaylar çizen yarış pistinde; iki renk kullanılarak çizilmiş aynı görünümlü, rakip arabaları sollayarak bitiş çizgisine ulaşmaya çalışıyorduk. Başka bir gün, bir geminin topu veya torpil kovanıyla resmi geçit yaparmışçasına geçen düşman gemilerini vurup deliler gibi seviniyorduk... Yeni bir oyun türü keşfetmiştik: Simulasyon.

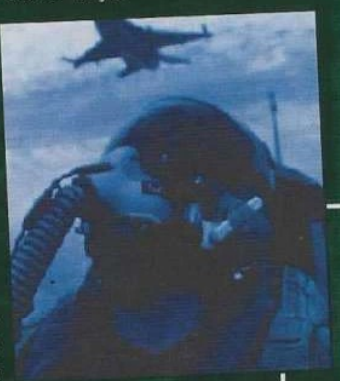
Bu sayıda ve devam eden birkaç sayıda, konu edindiğimiz oyunların kısa gelişimini, tarihini ve beni en çok etkileyenler ve onlarla olan anılarımdan bahsetmek istiyorum.

Gerçekte bilgisayar üzerindeki hemen her oyun gerçekte var olan bir şeyleri yapay bir ortamda yapıyormuş hissini tattırmaya yönelik. Dolayısıyla her oyun da benzetme oyunu (simulasyon) çerçevesine katılıyor. Ancak bariz farklılıklar diğer oyun türlerinin kendi bağımsızlıklarını kazanmalarına yardımcı oluyor. "Ne gibi farklılıklar?" diyenleriniz dövüş oyunlarındaki kişiselleştirmeyi, platform oyunlarındaki iki boyutluluğu, strateji oyunlarındaki sıra (turn) olayını düşünmeli. Baştan bağımsızlığını ilan etmiş iki oyun türü de sadece macera (adventure) ve zeka oyunları. Gerisi ... Hımm! Bir düşünmek lazım.

Infiltrator'ı ilk oynadığımızda yaşadığımız heyecanı hatırlıyorum. Çılgın profesör, dünyayı yok etmek üzere bir haltlar karıştırır. Biz de bu olayı durdurmak için canavar helikopterimize atlar ve "Ta! Ta! Ta! Gümmm!"... Uçuş idareleri çok basit. Hızlan, yavaşla, alçal, yüksel, silah değiştir ve ateş! O ne güzel bir şeydi öyle. Biz gittikçe karşıdaki ağaçlar, vesaire cisim bize doğru yaklaşıyordu. Düşman jetleri hızla yanımızdan süzülüyor, karşıdan gelenler ise önce ekranın sağ veya sol tarafından çıkarak bizim gittiğimiz veya gitmeye çalıştığımız istikametin ufukla birleştiği yere kadar yere müsavi, öylece gidip, sonra hızla büyümeye başlıyorlardı. Bu oyunu, tek başına, onsekiz yaşında bir genç yapmıştı.

2. Dünya Savaşında Erwin Rommel adlı bir Alman, savaşın belirli bir evresinde uzun süre gündemden düşmez. 3. Reich'ın kahramanı olmuştur. Aslında, yaklaşık bir tümen büyüklüğünde olan; ama kayıtlara Afrika kolordusu (Afrika Korps) olarak geçen birliğiyle Kuzey Afrika'da uzun bir süre müttefiklerin başına bela olur. Canını sıktığı kişilerin başında Avrupa giyim sanayiine adıyla anılan bir tür ceket katkısında bulunan İngiliz komutan Montgomery, onun gaydalı, kısa pantolonlu inatçı 8. Ordusu (onların mevcudu da bir ordu etmezdi ya), birkaç tane de ANZAC birliği geliyordu. O kadar ilginç savaşlar, o kadar cüretkar hamleler ve hileler denendi ki, sonunda Rommel "Çöl Tilkisi" lakabını kazandı. İşte adını buradan alan bir oyun vardı. "**Desert Fox**". Bu oyunu oynamaya doyamazdım. Saldıran Stukalara, tankın kulesinden makineli ile ateş açmak, zırhlı birliği düştüğü mayın tarlasından ağır ağır çıkarmak, arada bir de Tiger tankları ile kapışmak. Hatırlayabildiğim ilk tank benzetme oyunu. Bulabildiğimiz en büyük kusuru, o zaman için bile pek mazeret kabul etmeyen kötü harita ekranıydı, yanlış hatırlamıyorsam.

ATF' yi hatırlıyorum da... Vay be! O neydi öyle? (PC' deki ATF' dan bahsetmiyorum ha! Hala C64' deyiz) Hedefler uzakta nokta gibi belirir. Biz hedefe kilitleniriz. Bir minik kutucuk hedefi çevreler. Aynı filmlerdeki gibi... Ne güzel! Füzeyi salladık ... Aa! Füze hedefe doğru gidiyor. Hem de biz başka yöne dönmeye başladığımız halde. Demek ki füze güdümlü. Kaç tane füzemiz kaldı acaba? Üstelik bize atılan füzeleri de vurarak etkisiz hale getirmiyoruz. Bunu yerine fosfor bombası (flare), demir talaşı (chaff) gibi şeyler atıyoruz. Daha gerçekçi yani. Daha güzel yani. Daha kolay vurulsak bile daha güzel yani.



C64'ün son günlerinde Cascade firması hoş

bir oyun yapmıştı. Şimdi çok uğraştım, adını hatırlayamadım. Bir F18 ile Mig21 kapışıyordu oyunda. Hem de birbirine denk olarak. İnişler, kalkışlar, ikmaller bu günkü tecrübemle bir facia ... Gerçekçilik on üzerinden iki; ama görüntü açısından bakılırsa piyasada daha iyisine zor rastlanırdı. On üzerinden sekiz. Peki ya eğlendiriciliği? O zamanlar televizyon sabahları iki saatlik hanımlara yönelik kuşak ve akşamleyin açılmak, gece 24'de kapanmak üzere toplam sekiz saat kadar yayın yapardı. Ben televizyona bağlı C128'imin başında televizyon yayını başlayana dek bunu oynardım (okulda sabahçıydık).

Amiga bilgisayarlarının reklamları yeni yapılmaya başlamıştı. Fiyakalıydı epeyce. Otuz iki renk ne demekti? 512KB hafıza görülmüş şey miydi? PC bilgisayarlar tek renk uyarımlı (monochrome) ekranların önünde taştan oyma şekilleri, kasvetli görünüş ve zavallı işleyişleriyle herhangi bir karşılaştırma yapmayı akıllara getirtmeyecek kadar basitken, resmen devrimdi bu. Hız olarak 50 MHz' lerden bahsediliyordu artık. Oysa ki C128 daha yeni sollamıştı C64' ü, yaklaşık 1 MHz fark atarak. Sarı civcivler içinde bir siyah civciv... Yerli araba fabrikasında bir spor araba, üstü açık... Çakıl taşları arasında bir safir... Beynimizde yanıp sönen bir nokta... Hayalimiz, hedefimiz: Bir Amiga sahibi olmak.

Amiga, C64'ün son bombası "Tacın Muhafızı" (**Defender of the crown**) oyununun kendine uyarlanmış sürümüyle piyasaya bir başka bomba gibi düştü. Hem de atom bombası gibi. Patlamadan bir tek Atari, ST modeliyle kurtuldu. Amstrad ve Sinclair Spectrum gibi diğer yarışmacılar ağır hasar aldılar. Çok geçmeden de benzetme oyunları piyasasına büyük bir oyun geldi. "**Interceptor**". Bir F18'i kullandığınız oyunda uçakgeminizi ve yardımcı gemileri düşman saldırılarından koruyordunuz. Hele bir uçak gemisine iniş faslı vardı ki, of of! Uçak gemisine yaklaştıkça görüntü büyüyor, büyüyor, en sonunda da uçakgemisindeki neredeyse bütün ayrıntıları görür hale geliyordunuz. Defalarca denerdik adam gibi inmeyi; ama çok zor yapılmıştı iniş işi (Biz de böyle şeylere hiç alışık değildik). Defalarca gemiye yaklaşır, son anda bulunduğumuz yükseklik ile güverte arasındaki fark ile yaklaşım açısının çok büyük olduğunu gördüğümüzde, abuk sabuk hava akrobasi hareketlerine girişirdik ... (devam edebilir)

EKH: Elektronik Karşı Harp (ECM, ECCM, JAMMING)

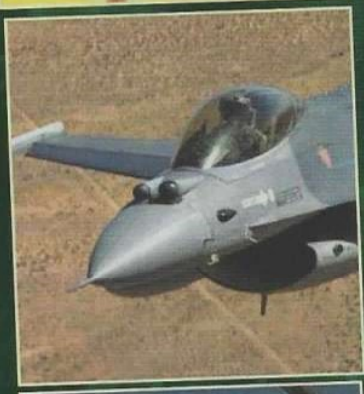
Savaş her zaman silahlarla yapılmaz. Silahlar ile yapılana sıcak savaş dersek, bir de soğuk savaş var. Ekonomik savaş, propaganda savaşı ve elektronik savaş da var. Bunlar bazen sıcak savaşın içinde de kullanılır. En sık kullanılanı elektronik harptir. Peki, nedir bu elektronik harp?

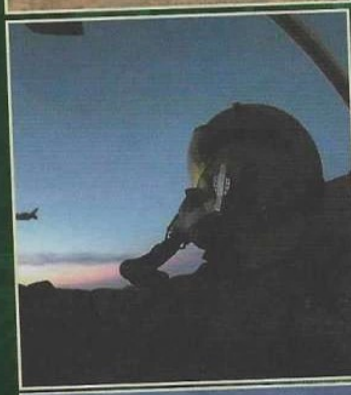
Bunu en çok savaş uçakları ve gemileri kullanır. Güçlü radarlara sahip oldukları için bunu daha kolay yaparlar ve yapmak zorundadırlar. Yoksa başkalarını tespit etmek için kullandıkları mikrodalgalar ve radyo frekansında yaptıkları yayınlar, yerlerini armut gibi belli eder. Denizde kullanılan sonar da bunun aynı etki-tepkiye yol açar.

Haberleşmenizi ve tarama cihazlarınızı, bir koruyucu kılıf içine koymak zorundasınızdır. İkinci dünya savaşında yapılan hemen hemen bütün haberleşmeler şifreliydi. Sadece büyük zaferleri şifrelemeden; ama takma isimleri kullanarak geçerlerdi. Kuzey Afrika'daki zafer "Tilki açık havada avlandı." şeklinde geçilir. Burada tilkiden kasıt Rommel olsa gerek. Bir de Midway olayı var. Japonlar Midway baskınının hazırlık safhalarını birkaç sahte ve gerçek haberle aynı anda geçerler. Amerikalı meslektaşları bu baskını öğrenir. Ancak sorun şudur ki bu baskının nereye yapılacağı kesin değildir. Midway gibi bir çok hedef de bu baskına maruz kalmaya adaydır. Bunu anlamak için Amerikan kaynakları hemen her hedef ile ilgili bir düzmece haber uydururlar. Midway 'inki de sahte bir temiz su kıtlığıdır. Kısa bir zaman içinde Japonlar Midway 'in takma ismiyle birlikte sudan sözederler. Diğer takma isimlerde ise böyle bir haber yoktur. Hedefin Midway olduğu anlaşılınca da Pasifik filosunun belkemiği Midway 'a gönderilir.

Şimdi gelelim esas mevzuya... Bu gibi şeyler benzetme (simulasyon) oyunlarında nasıl kullanılıyor? Herhangi bir uçak oyununda **J** tuşuna basarak bir tür koruyucu perde olan karıştırıcıyı açarsınız (Jammer). Karıştırma, karıştırıcıyı kullanana herhangi bir radarın kilitlenme veya takip işlemini zorlaştırır, geciktirir, bazen de engeller. Bu bir tür EKH (ECM) işlemidir. Bazen karıştırıcılar doğrudan düşmanın radarı, hedef gösterilerek kullanılır. Bu durumda kendi yayınınızı değil; düşmanın kendi almaçlarını (sensors) perdelersiniz. Bu tür karıştırıcıları, çözmek amacıyla diğer taraf da karşı çözücü kullanır. ECCM olarak adlandırılan bu uygulamayı, bu ay açıklanan Starfleet Commander'da görebilirsiniz. Gerçi onlar işlemi biraz tersten almışlar; ama olsun.

Bu aylık bu kadar... Mektup ve elektronik postalarınızı bekliyorum.





Oiz

simulasyon tutkunları korkunç meraklıyız.

Yaptığımız işe savaşan makineleri tanımak, öğrenmek.

Bize zevk veren düşmanı yok etmekten çok,

parasal değeri ileri teknoloji ürünü araçları kullanma hissini tatmak.

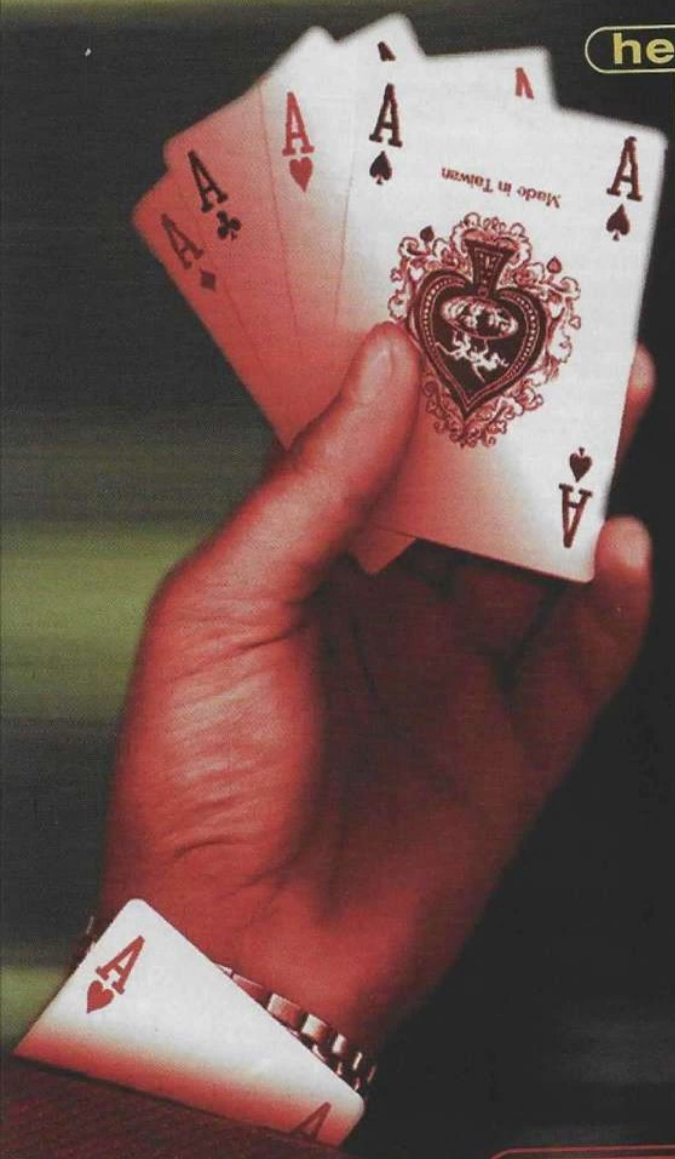
Simulasyon ya da benzetme oyunu nedir?

işte bu köşede derinlemesine inceleyeceğimiz şey bu

Mert TOPÇU

cheats

hile hurda bilmezler giremez



hemen merhaba!

Bir aile gibidir Gameshow. Ama ben bu ailede kimi ne kadar ve nasıl tanıyorum? Gelin birlikte göz atalım GameShow ailesine:

Sayfaları yavaşça çevirdikçe karşıma çıkan isimler:

MEG: MEGafon ile ilgili fikrimi sormuştun (saol). Bence içerik oyun bilgileri açısından iyi ama köşenin kendine özgü bir şahsiyeti olmalı bence. Bilirsin okuyucu şahsiyetli, taraf tutan köşeleri sever. Biz de severiz.

ENGİN: Ne yaptın olm Engin Abla'ya! Sen bizim ne güzel ablamızdın. Asker olacan mı sen bu arada?

EMRE: GameShow, yazarları arasındaki muhabbetin eseri oldu hep. Bu muhabetten uzak kalmak bu yüzden kasıyor beni. Bir yolunu bulacağız ama elbet. Hoşgeldin ve kolay gelsin Emre!

ALTUĞ&VOLKAN: Mail ile de olsa icq da olsa tanıştık işte bir şekilde. Cheats & Cd işbirliğini de sallamayalım derim ben.

BURAK B.: Eski yazarlara "hadi bakalım"dan başka diyecek pek birşeyim yok ama Burak sana Braveheart'I izlemediğin için YUH diyorum!

ERTUNÇ: Kızma abi, senin için birşey yazmayacağım. Sadece düşünüyoruM.

EFE: Efe'yi ilk gördüğümde ne kadar şaşırdığımı hatırladığım kadarı ile kimseye söylememiştim (Emin sen mi vardın yanımda?). Neden mi?

CAN: Sırıtma be olm. Biraz ciddi olsan.

BURÇAQ: Tamam anladık zekisin. Ukalalığın da zekiliğinden kaynaklanıyor.Ama küçüksün tamam mı!

BURAK H.: Merhaba! Kolay da gelsin!

LEVENT: "Dümen" mi? Yok yok gülmüyorum sadece merak ettim: Polat'a bıraktın di'mi isim işini!

MERT: Saçmalama!

TİMUR: Kendisi kuzenim olur ve hatta Amerika'da ikamet eder. Aman diim yanlış olmasın.

MUDER: Resmen boş kalmış burası. Baskıyı durdurttum Muder sana da bi selam verebilmek için.

POLAT: Olacak olm bu iş. Tahmin ettiğinden de iyi olacak. Sadece bir iki radikal karar lazım, biliyorsun!

RAUF: Sanaloğlan sandığımdan komikmiş!

NESİME: Olmamış be abla. Kusura kalma ama senden daha iyisini beklerdim. Bekliyorum da!

MURAD: Because Your lovingkindness is better than life, / My lips shall praise You. / Thus I will bless You while I live; / I will lift up my hands in Your name. / My soul shall be satisfied as with marrow and fatness, /And my mouth shall praise You with joyful lips. (-- Psalm 63:3-5)

NMT

CLANS

Say açıkladığımız oyunların kodlarını bulduğum zaman yaptığım işten acaip zevk alıyorum beyler. Ama biliyorsunuz gün gelecek ve ben cheat aramayacağım.

Oyun sırasında "t" tuşuna basıp aşağıdaki...

/godmode: Tanrım sen beni koru!

/nextlevel: İngilizce bilmeyen var mı aranızda?

/room #: Peki # işaretinin anlamını?

/spawn #: spawn /spaun/ v 1 (of water animals like fishes and FROGS) to lay (eggs) in large quantities together. –Longman Dictionary Of Contemporary English.

/moregold: Love Over Gold, Dire Straits.

/tinymonsters: Hayal gücünüzü kullanın.

/tinyplayers: Hayal bile edemezdiniz.

/insanity: İnsanlık adına.

/repeat: Son hileyi tekrar eder.

/trig: İngilizceyle alakakası yok. Bilinmiyor işte.

OUTCAST

Birgün gelecek biliyorum, sizlerden gelen cheat'ler o kadar çok olacak o kadar yeni oyunların hileleri olacak ki bana sadece copy-paste yapmak ve sizlere cevap yazmak gelecek. Göreceksiniz olacak bu!

/OC klasöründeki outcast.ini dosyasında aşağıdaki değişiklikleri yapmadan önce back-up'ını biryerlere kaydediniz. Sonra ne sizin ne de benim başım ağrısın.

[Bonuses] -> [Bonuses]
MoneyChest=5.0000000 -> MoneyChest=5000000.0
Money=1.0000000 -> Money=1000000.0
Life=5.0000000 -> Life=5000000.0
[SimpleGun] Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=90.000000
Speed_of_bullet_max=110.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
RecoilElasticity=4.000000
Recoil=15.000000
MaximumRecoil=15.000000
Load_critical_level=3
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000
Damage=310.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=22
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000000
AmmoBox=30.000000

Aşağıdaki değişikliklerle de satın alacağınız eşyaların fiyatlarını ayarlayabilirsiniz.

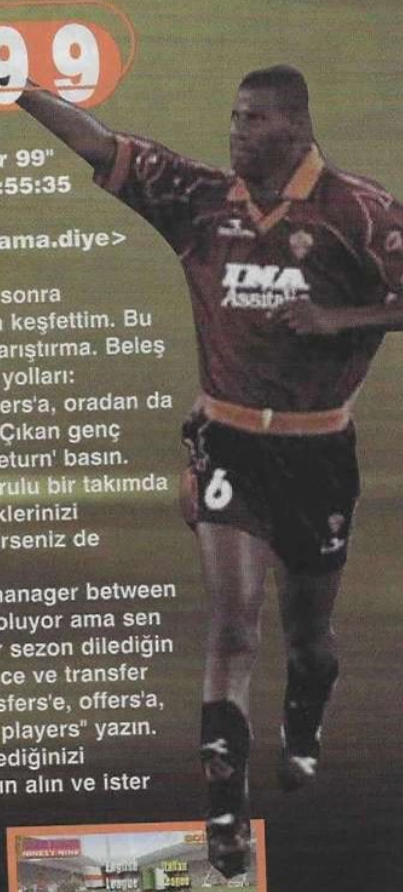
[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=1.000000
m_10_laser=0.100000

Cephane yaratmak için gereken kaynakları da aşağıdaki değişkliklerle istediğiniz miktarlara getirebilirsiniz:

[Recreators]
rec_simple=1*GREEN_HERIDIUM+1*METAL
rec_cooker=4*RED_HERIDIUM+4*GREEN_HERIDIUM

Tanrı olmak istiyorsanız (aman yanlış anlama olmasın, "Tanrım sen benim günahlarımı affet!") "herodamage" değerini 0 yapın.

P.M.99



Subject: "Premier Manager 99"
Date: Sat, 11 Sep 1999 09:55:35
From: "Mert Turkoglu" <bana.y@zin.yayinla.yayinlama.diye>
To: mert@gsmnet.com

Merhaba mert abi, sana biraz sonra söyleceğim hileyi tamamen ben keşfettim. Bu yüzden bu hileyi başkalarıyla karıştırma. Beleş oyuncular ve para kazanmanın yolları:

1-Oyundayken transfers'e, offers'a, oradan da search'e girin ve "dodd" yazın. Çıkan genç takım oyuncusuna tıklayın ve return' basın. Sonra kendinizi gençlerden kurulu bir takımda bulacaksınız. Bunlardan istediklerinizi yetiştirin. Sonra ister satın isterseniz de oynatın.

2-Oyuna başlamadan önce manager between seasons (bazen seçmesende oluyor ama sen seç) özelliğini seçin. Sonra bir sezon dilediğin gibi geçir ve sezon arası gelince ve transfer market henüz açılmışken transfers'e, offers'a, oradan da seach'e girin. "free players" yazın. Sonra çıkan oyunculardan istediğinizi bonservis bedeli olmadan satın alın ve ister oynatın ister satıp zengin olun.

Not:"Mert abi hilelerin hepsi denenmiştir. İçin rahat olsun. Bakma öle valla denedim yaaaaaaaaaa..."

sMert"Rainyman"Türkoğlu

DUNGER KEEPER 2

Subject: "Dungeon Keeper 2"
Date: Sat, 11 Sep 1999 10:30:11 PDT
From: "Mert Turkoglu" <adresinizi@yayınlasam.mı>
To: mert@gsmnet.com

Merhaba Mert abi. Dungeon Keeper güzel bir oyun ve sana güzel bir hile: Oyun içindeyken ctrl+alt+c'ye basın ve şunları yazın:

show me the money: Para para para.

now the rain has gone: Harita açılır.

feel the power: Bütün canavarların güçleri 10'a çıkar.

this is my church: Bütün odaları (room) al.

fit the best: Bütün odalar artı bütün tuzakları al.

i believe its magic: Bütün büyüleri al.

do not fear the reaper: Bölümü kazandın.

İyi oyunlar.

Mert"Rainyman"Turkoglu

NOT NMT: Selçuk Balamir ekliyor:

ha ha thisaway ha ha thataway: Full mana verir (bunun için oyun ver 1.5 veya üstü olmalidir).

Unutmadan, bir cheat'i yazarken kısayol tuşlarına basarsanız (harita için "m" gibi) endişelenmeyin; cheat yine de çalışacaktır.

cheats devam ediyor...

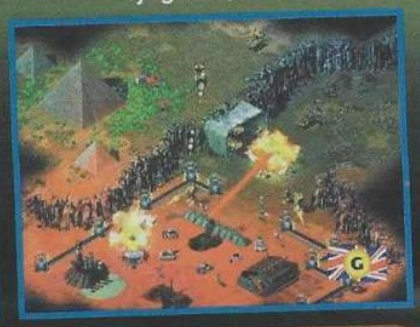
TIBERIAN SUN

Subject: Tiberian Sun ile ilgili cheat yavrusu
Date: Sun, 12 Sep 1999 11:07:51 +0300
From: "Evren Sakarya" <icq@numarasını.bile.göndermiş>
To: Mert Topçu <mert@gsmnet.com>

Yine Gameshow ve yine cheatler: GDI'larla oynarken firestorm defense sistemini sonsuza kadar açık tutmak istiyorsanız sistem full olarak charge durumdayken çalıştırın ve power seviyeniz yetersiz kalıncaya kadar powerplant'lerinizi satın böylece sonsuz firestorm'a sahip olursunuz ama power isteyen bazı şeyler çalışmaz örneğin radar, ion cannon vs.

Yakında bir iki hile daha göndereceğim tabi zamanım olursa bu arada dergi cdsinde oyun trainer'ı verecek olursanız birşeyler gönderebilirim.

İyi gunler, Evren Sakarya



RESIDENT EVIL 2

Subject: Resident Evil 2
Date: Sun, 12 Sep 1999 19:31:47 EEST
From: "arda akbay" <email@ismin.sakincali.zaten>
To: mert@gsmnet.com

Hayatımda gördüğüm en güzel 3 oyundan birisi re.2'dir. 3 çıksada bir an önce de oynasak. Zaten yakında japonya da psx için çıkacakmış. Bizim elimize gelene kadar bayağı zaman geçecek. Önce pc için çıkacak, sonra Türkiye'ye gelcek. ondan sonra gidip warezci amcaya gidip oyunu alıcaz. Neyse cheatlere geçelim.

Resident Evil 2 için kod filan yok. Hile için ayrı psrograma ihtiyaç var. Bu programı http://tinpan.fortunecity.com/tigerlilies/547/resident.html sayfasında bulabilirsiniz. Programda boş sütunlar var. Buralara sayılar yazılacak. her sayı bir silaha karşılık gelmektedir. Mesela magnum 6 numara. Onun altına da kurşun sayısını yazıcaksınız. Sonra poke tuşuna basıcaksınız.

NOT: Önce r.e.2'yi, sonra hile programını çalıştırmalısınız.

NOT 2: Hileyi yaptığınız sırada oyunda inventory ekranı açık olmasın.

Hile 2: Oyunda birşeyi almak için enter tuşuna basarız ya. İşte S.T.A.R.S. Office girip sol taraftaki masanın arkasına geçip 50 kere o işi yaparsak bir adet Rebecce Chambers resmimiz oluyor. Peki ne işe yarıycak, o kim demeyin. Maksat cheat olsun.

Hile 3: Eğer oyunu A derecesi ile bitirirseniz, Main Menu 'den special 'a girin. Orda bir çok yeni bölüm ve yeni karakterler bulacaksınız. A derecesi ile bitirmek için 2:30 saatten az bir sürede oyunu bitirmeniz, save ve kullandığınız spray sayısı az olmalı.

Hile 4: Oyunda değişik kostümler bulmak için Filmlerin banyo edilen dolabı special key ile açmanız gerekiyor. Special Key'i almak için Oyunun başında otobüsten çıktıktan sonra girdiğimiz ilk yerde bir merdiven var. Merdiven diyosam ayrı bir merdiven değil. Hani R.P.D. 'nin bahçesinin hemen yanı. Heh işte orda değişik bir zombi çıkacak. Onu öldürüp anahtarı üzerinden alıcaksınız. Ama bu zombi'nin çıması için oraya gelene kadar hiçbirşey almamanız lazım.

Bitti. Yazı uzun değil. Hileler güzel. itiraz yok. Geri dönücem.

Soru: Y.S.Y. neden K.A. oldu?

Arda"B.N.N.Y.B."Akbay

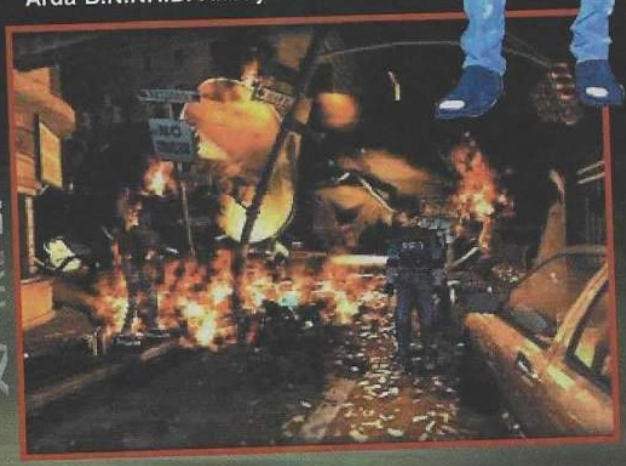
ROLLER COASTER TYCOON

Kuzen'm T'mur taaaa Amerika`lardan oyun açıklaması yazar da ben onun cheat'ini yayınlamam mı? Yayınlarım elbette. Park ziyaretçilerinizden birini aşağıdaki isimlerden biri yaparsanız karşılaarındaki hilelere erişmiş olacaksınız.

Chris Sawyer: Sürüşlerin resmi için.
Simon Foster: Resimleri boyar.
Melanie Warn: Ziyaretçilerin memnuyeti artar.
Katie Brayshaw: Ziyaretçilere güle güle.
John Wardley: Hızlı düşününce Wow!
John Mace: Sürüşlere çift misli para.
Damon Hill: Go-Kart'ınızın hızı iki katına çıkar.
BigBucks: Limitsiz keş!

Bol para için, Finances'e gidin ve F tuşundan sonra ENTER+M tuşuna basın. Eşittir $5,000.

Einstein ile çalışmanın ayrı bir zevk olduğunu düşünüyorsanız Guest#1 'in ismini "E=MC2". Guest#3'ün de ismini "E=MC3". Yapın. İkisi biraraya gelip beyin fırtınalarına başlayacaklar. Size ARGE'de (research developers) çalışmak istediklerini söylediklerinde kabul ederseniz ARGE çalışmalarınız hızlanacaktır.



KINGPIN

Mert Türkoğlu bu ay 4 cheat göndererek beni acaip sevindirdi. KingPin'in birkaç kodunu da göndermiş ama ben birkaç kod daha bulduğum için email formatını kullanmadan konsoldan yazacağınız aşağıdaki kodlara geçiyorum:

IMMORTAL: Tanrı modu.

NOCLIP: Ee artık bilmeyen kalmamıştır (Duvarlardan falan geçme).

EXTRACRISPY: Ekrandaki düşmanlar yanar.

NOTARGET: Düşmanlar seni göremez.

CL_REARVIEWMIRROR 1: Arka görüş aynası.

Aşağıdaki kodları GIVE komutu ile kullanın (GIVE ALL gibi)

ALL: Para hariç herşey.

CASH ###: İstediğiniz (###) kadar para.

COIL, WATCH, BATTERY, WHISKEY, CHEM_PLANT_KEY, FUSE, SHOP_KEY, WAREHOUSE_KEY, LIZZY HEAD, SHIPYARD_KEY, OFFICE_KEY, VALVE, TICKET (Skytram bileti), FLASHLIGHT, WEAPONS, AMMO.

Silahlar için de yine aşağıdaki kodları GIVE komutu ile kullanabilirsiniz:

CROWBAR, PISTOL, SHOTGUN, TOMMYGUN, HEAVY MACHINEGUN, GRENADE LAUNCHER, BAZOOKA, FLAMETHROWER, BULLETS ###, SHELLS ###, 308CAL ###, GRENADES ###, ROCKETS ###, GAS ###, SPISTOL, PISTOL RELOAD.

Zırhlar için kodlar aşağıda ve yine GIVE...

SMALL HEALTH, LARGE HEALTH, ADRENALINE, HEALTH, HELMET ARMOR, JACKET ARMOR, LEGS ARMOR, ARMOR.

Haritalarda dolaşabilmek için aşağıdaki kodları MAP komutu ile kullanın:

SR1, SEWER, SR2, BAR_SR, SR3, SR4, BIKE, PV_H, BAR_PV, PV_1, PV_B, PV_BOSS, SY_H, BAR_SY, SY1, SY2, STEEL1, BAR_ST, STEEL2, STEEL3, STEEL4, KPCUT3, TY1, TY2, TY3, TY4, KPCUT4, RC1, RC2, RC3, RC4, BAR_RC, RC5, RCBOSS1, RCBOSS2, KPCUT7.

bigBEN

R : Restricted
UNDER 17 REQUIRES ACCOMPANYING PARENT OR ADULT GUARDIAN

Kendimi bildim bileli cin, ruh gibi konulardan hep korkmusumdur. Cok iyi hatirliyorum, "Bilinmeyen" isimli bir dergi vardi yillar once, her hafta alirdim. Kardesimde benim takimdan oldugu icin, beraber okur ve acaip korkardik.

Aylarca aldim dergiyi, artik etrafa psikopat bakmaya baslamistim. Hatta sayilarin birinde bir ruh ile yapilan roportajin kaseti verilecekti, o haftayi iple cektim, "ama" diyordum kendi kendime, "ulan ya simdi benim aklimdan cikmaz ise bu konusma, hayatim kayar, butun para psikologlara gider" gibi dusunceler geciyordu kafamdan. Netekim annem son hamleyi oynadi ve "Bilinmeyen" I yasakladi bize, iyi de etti, kafam rahatladi be.

Katillerden, sapiklardan cok korkmazdim, sebebi ise ortaokul donemin de en az 176 korku filmi seyretmis olmamdir. O zamanlar video yeni cikmisti ve bandrol yasasi nin b'si ortalarda yoktu. "Burc Video" nun butun korku filmlerini seyretmisimdir herhalde. Cok az etkilemislerdi beni, bir yaz Tan gazetesinin cikarttigi "Sakalli Bebek" olayinin yaninda lafi bile olmazdi yani.

Bilmeyenlere hemen anlatayim, guya bir hastahanede sakalli bir bebek dogmus, ve dogar dogmaz, hemsireye su gun kiyamet kopacak demis. Gazete bunu gunlerce manset yapti. Bende bir heyecan, ya olursa, ya dogru ise falan. Harbi korkuyordum, en sonunda bu salakligimi bari avantaja donustureyim dedim ve elimde gazete, yazlikta ki butun kizlara tek tek gittim . "Bak, Burcu ! Kiyamet kopacakmis, sen daha neyin hesabini yapiyorsun, gel soyle, yasayamadigimiz zevkleri yasayalim, yani sen medyanin bu buyuk ve saygin gazetesine inanmiyor musun?" gibi yaklasimlarda bulundum ama yemediler, aslinda Burcu biraz yedi. Neyse...

Ulan simdi, beklersin beklersin, sabahi zor ettim valla. Neyse, tabii ki "trash media" nin yanina kar kaldi bu yaptiklari.

Asil simdi anlatacaklarimi dinleyin.

Yillar yili hep Allah in varligina bir kanit bulmanin yollarini aradim, dusundum durdum. Buldugum iki yol vardi.

1. YOL: Kuran da okuduguma gore Hz. Muhammed in vucudu gomuldugu yerde hic curumeden durmus, diger insanlar dan daha yuce bir insan oldugu icin Allah onun vucudunun curumesine izin vermezmis. Bunu okuduktan sonra bir anda kafamda ampul yandi. Demek ki, biz butun dunyayi mezarin basina toplarsak, CNN, MSNBC, NTV falan, ve Hz. Muhammed in cesedinin curumedigini gosterirsek, bu hem Allah in varligina hemde en son dinin Muslumanlik olduguna cok buyuk bir delildir. Boylece herkes Musluman olmalidir ve Allah in varligindan kimse artik suphe etmemelidir.

Fakat ne yazik ki bu fikrimi su anda ilk siz okuyorsunuz, baska kimse ile paylasamadim, cok buyuk para ve contact gerektiren bir plan, olmeyi beklerim daha iyi.

2.YOL Bu yol, ben Istanbul Universitesinde bir gayret Finance okurken cikti. Songul isimli bir kiz vardi sinifimda, cok sevecen, sempatik ve iyi bir insandi. Hatirladigim kadari ile iki kardesini kazada mi ne yitirmisti, yada oyle bir sey. Dinine bagli bir insandi. Neyse bir gun teneffuste oturur iken, soyle bir olay anlatti.

Bir musluman olup de mezara indirildikten ve herkes gittikten sonra, imam kalir ve birazdan gelecek kabir meleklerinin soracaklari sorularin cevaplarini soylermis. O ana kadar vefat eden kisi, oldugunu (die) bilmezmis, imamin soylediklerini duyunca, oldugunu (die) anlar ve kalkmaya calisirmis, kafasi tahtaya vurur ve iste o zaman olurmus (die). Imamda bu tahta sesini duyunca, isinin bittigini anlar ve gidermis.

Baba ben bunu duydum, soka girdim. Boyle bir sey dogru ise, tamam di iste, her seyin ispati idi bu. Hemen kosarak Mert e gittim, simdi Mert ile Allah in arasina girmek istemem, yani onlarin bilecegi is ama, Mert biraz bu konularda duygusuzdur. Durumu anlattim, bu gunun inanilmaz bir gun oldugunu, artik bundan sonra hayatimizin degisecegini, falan soyledim. Cok takmadi beni, ama beni susturabilmek icin, bir camiye gidip imam ile konusmayi kabul etti. Kalktik gece vakti, Yildiz Universitesinin yaninda ki camiye gittik. Imama bagiriyoruz, ciksin diye, gencten bir cocuk cikti. Anlattik, var mi gercek payi dedik. Cocuk soyle bir durdu, basini onune egdi, sonra bir bana, bir de Mert e bakti ve dedi ki :

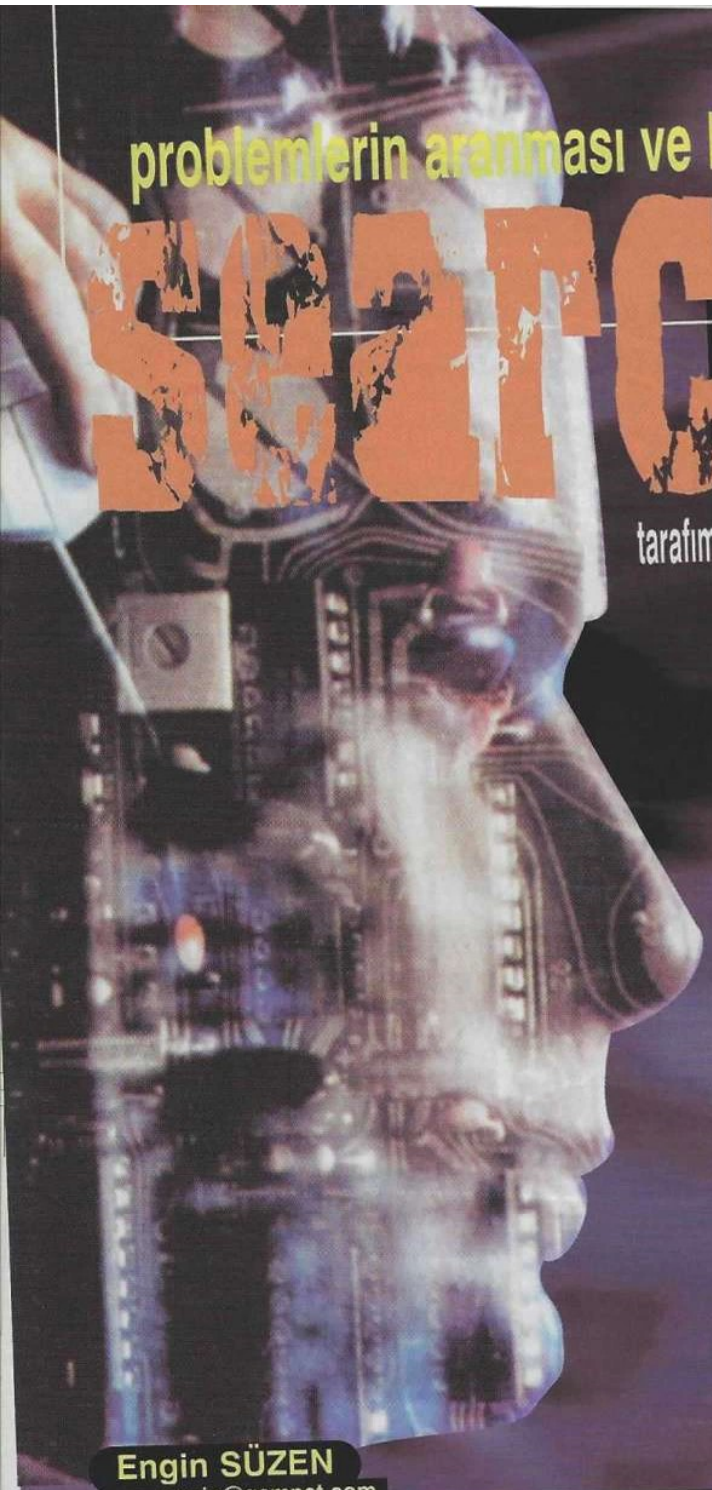
Bye

Ayin web sitesi : http://www.qswap.com

problemlerin aranması ve bulunmasına farklı bir bakış

Search Engin

tarafımca çözümlenmeyen hiçbir olay kalmamıştır!!



Engin SÜZEN
engin@gsmnet.com

Yağmur üstüme üstüme yağıyor. Her şey gelirken üstüme, paralarken, yaralarken, yağmur gelmese bari, yapmasa... Sevse beni yağmur, çise çise yağsa. Hatta bazen bardaktan boşanırcasına; ama öyle işte... Saçlarımın arasından geçerek boynumda inci gibi dizilse, ensemden içeri şefkatle süzülse, "Acaba kırdım mı?" diye üzülse... Gözlerini gözlerime dikip öylece baksa. Hiçbir şey söylemese. Baksa sadece... Tüketmese sözleri, onlar daha çok lazım olacak... Ben de eşek olmasam, anlasam onun ne söylemek istediğini, zorlamadan, bir çırpıda... Bazen de deli gibi yağsa yağmur, temizlese beni, içimi... Kurtarsa beni, herşeyden... Yol gösterse bana, kılavuzum olsa. Bulamasam yolumu onsuz, yapayalnız olsam... Korksam, sarılsam... Aksak, ıssız, sessiz yollarda, kıvrılsak, zilleri çalıp kaçsak...
Denizleri paylaşmak isterken, okyanusları... Hatta boğuluvermek yarım bardak suda... Deniyorum olmuyor, zorluyorum olmuyor. Bağırsam çağırsam, boş... Kırk yerimden yırtsam kendimi hatta...Yani... yani olmayınca olmuyor...

Benim artık kimseye verilecek selamım da kalmadı...
Bakmayın böyle konuştuğuma. Aslında akıllı uslu bir insanım ben. Bazen saçmalarım ama idare edin artık. Hem o kadar kusur kadı kızında da olur. Yoğun bir ayın ardından yeni bir sayı ile tekrar karşınızdayız. Açın gözlerinizi ve dikkatle okuyun.

Sevgili Search Engin;
1- Eskiden köşenin ismi Engin Abla idi. Ne oldu da ne oldu?
2- Şey, ben GameShow'u eski sayılarından beri takip ediyorum (ve edeceğim!). Serkan, Mac falan vardı, onlara ne oldu?
3- Zebani'nin işi ne, ne yapacak?
4- İnternet'e bağlanacağım. Herkes başka bir ISP tavsiye ediyor. Sen ne dersin?
5- Sence bir bilgisayarın ortalama ne kadar RAM'e ihtiyacı var? 32 MB yeni alınan bir bilgisayar için yeterli mi?
6- En iyi sabit disk hangisi?
7- Neden derginizde yazılardan önce saçma sapan şeyler yazıyorsunuz?!
8- Senin oradakilere işkence yaptığın doğru mu?
Sevgiler...
Bektaş "the Racer" UĞUR

Sevgili Bektaş;
1- Bu sorundan hiç bir şey anlamadım. Hatta, evet evet, anlamadım. Kim dedin?!? :)
2- Aslında Serkan dergide tekrar yazı yazacaktı; ama devamlı yolu bulamayıp kaybolduğu için annesi dışarı salmıyor. Mac'e gelince; öldü desem yeri var (benim için :).
3- Şimdi, eskiler bilirler. GameShow'un gece çalışması çoktur. Sessiz Beşiktaş gecelerinde poğaçacılar açana kadar devam eder çalışma. İşte böyle gecelerde ihtiyaç duyulan çay, kahve gibi içecekleri hazırlamak, sabahları poğaçacıdan poğaça almak, tüm bunları bize sunmak ve en sonunda bulaşıkları yıkamak Zebani'nin GameShow'daki yeni işi! Ayrıca parttime olarak Fiskobirlik için taban fiyattan destekleme alımı da yapıyor. Ha, bir de tüm dergi sayfalarını hazırlıyor, Overdose'u yazıyor ve dergi kapağını hazırlıyor (bu sonuncusu çok da önemli değil, kim olsa yapar!).
4- Eskiden olsa SuperOnline derdim ama artık diyemiyorum. Türkiye'nin en büyük Internet servis sağlayıcısı hem de arkasında Yapı Kredi Bankası gibi bir güç varken bu kadar kötü hizmet versin, bu kadar altyapı yoksunu olsun akıl alacak şey değil. Sana (ve Internet'e bağlanmak isteyen herkese) şiddetle İşbank Net tavsiye ederim. Meşgul sesi yok, hattan düşmek yok, fiyatı ucuz ve gayet hızlı (en azından şimdilik).
5- 64 MB Ram artık herhangi bir bilgisayar için standart oldu sayılır. Bırakın yüksek hafıza isteyen grafik - animasyon programlarını, oyunları, Windows 98 bile -ki sadece bir işletim sistemi- 32 MB Ram ile çalışırken iki ileri, bir geri gidiyor.
6- En iyi, çok göreceli bir kavram. "Kimin için en iyi?" gibi bir soruyu da peşinden getiriyor aynı zamanda. Söz konusu olan senin gibi bir ev kullanıcısı ise Quantum ve Western Digital HDD'ler hem fiyat, hem performans, hem de kalite olarak çok uygundur.
7- Bu söylediğini bir daha duymiiim, aaazına biber sürerim (senin yaş 16, abin hatta ablan sayılırım!!!).
8- Haşa... Külli yalan! Etmem. Eden bir insan değilim. Kaşınırlar, hak ederler o ayrıı!!

Sevgili Search Engin Abla (nasıl yani!!!);
Eskiden öyleydi, şimdi böyle oldu. Düşündüm ettim. Boşa koydum dolmadı, doluya koydum, aaaaaa... aldı. Ben de böyle hitap etmeyi uygun buldum. Görüşmeyeli nasılsın bakalım. Beni soracak

yazın bana çizin bana çözeyim dertlerinizi

bizler gibi her bilgisayarın da sorunu var

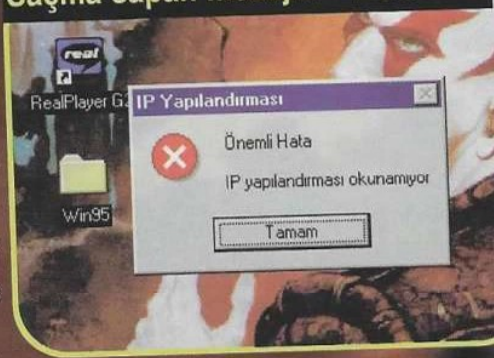
olursan çok iyiyim. Amcangiller çeşmenin yanındaki tarlayı mıhtarın oğluna sattı. O da yanındaki ormanı yakıp tarlaya katacak, seneye de mısır ekecek. Selam eder gözlerinden öperim, hatta soru sorar, cevap beklerim.
1- Ben Internet cahili bir adamım. Bir kitap okusam, hayatım değişse, diyorum. Duydum ki Muder abimizin kitabı çıkmış. Alınır mı? Nereden alınır? Ederi nedir? Başka bir kitap varm..... Neyse bunu sormiiiim!
2- Ekran kartım 8 MB AGP telmaşa bişii. Bana bir 3D kart tavsiye eder misin?
3- Gönül aka da, boka da konar mı?
4- Bu 3D gözlük olayı nedir? 3D lensler de var mıdır? İlerde teknoloji gelişince lazer tedavisi ile kendinden 3D gözlere sahip olmamız mümkün müdür?
5- Bir de bana hem ucuz, hem kaliteli (uyuz olurum aslında bu lafa) bir 17" monitör, lütfeeeen!
Kamuran "sanal erkek" KISA

Sevgili Kamuran;
Hani bu mektubu yazdığın kağıt var ya... Hah! İşte, o kağıt eskiden odundu. Eskiyi de fazla kurcalama, yersin kafana odunu valla. Amcamgil o tarlayı geçen sene dingil Osman'a sattıydı. Tarla nadastaydı. Osman abi de nadhastaydı yani nad hastasıydı. Sen ondan karıştırdın herhalda.
1- İlaç diyorum, başka bir şey demiyorum. Kitapta Internet'le ilgili aklına gelebilecek her şey var. 368 sayfa ve gerçekten dopdolu. Muder'in kendine özgü anlatım tarzıyla kitabı okurken farkına bile varmadan herbir şeyi öğreniveriyorsun. Bütün kitapevlerinde bulabilirsin. Bulamazsan et bir telefon dergiye, hemen yollarız. Fiyatı sudan ucuz: 3.900.000 TL. O son soruyu sormadığın iyi olmuş vallahi!
2- Son gözdem Creative TNT 2. Fiyatı 120$ civarında. Performansı tartışılmaz.
3- Gönül bu, ne halt edeceği belli olmaz.
4- Bu konuda gerekli bilgileri bu ayki Hard News köşesinde bulabilirsin. Lensleri henüz çıkmadı. Ameliyatı ise yapılıyormuş. Rus doktorlar bir gemi hastahanede yapı... Ay devam edemiiiceeeeeeeem! :).
5- Parana bakar koç. 320$'ın varsa sana bir Philips monitör yakışır. 260$ civarına ise standart bir monitör alabilirsin. Tabii bu fiyatlara KDV dahil.

Merhabalar;
Ben Erdinç Kara. Yepyeni bir GameShow okuruyum. Bunun en büyük nedeni de ilk PC'me altı ay önce kavuşmuş olmamdır herhalde (yoksa böyle süper bir dergi varken neden almayayım!). Benim birkaç sorum olacak. Cevaplarsanız sevinirim.
1- Bilgisayarımda son birkaç gündür saçmalıklar olmaya başladı. Bazen bir programda çalışırken birdenbire "bu program geçersiz bir işlem yürüttü ve kapatılacak" diye bir hata mesajı çıkıyor, bazen de durup dururken mavi bir ekranda yazılar. Bir arkadaşıma sordum, "Windows'98 i bir daha kur geçer" dedi. Kurdum geçmedi.
2- Bu derde düşmeden yaklaşık 1 ay önce CDROM'um da teklemeye başladı. Bazı CD'leri kafasına göre okuyor - okumuyor. Nedir?
3- DVD filmlerini bilgisayarda seyretmek için DVDROM almam yeterli mi?
4- Şu andaki ses kartım SB AWE 64. SB Live alsam bir farkı olur mu?
Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler...

Sevgili Erdinç;
Senin soruların olur da cevaplamaz mıyız? Cevapladık bile:
1- Bu sorunun kaynağı büyük ihtimalle RAM ya da CPU. Özellikle CPU fanının çalışmıyor olması ya da yetersiz olması CPU'nun aşırı ısınmasına, dolayısıyla bu hatanın olmasına sebep olabilir.
2- Bilgisayarcılarda ve müzik marketlerde bulabileceğin CD Cleaner ile CDROM'unu temizlersen bu saçmalıktan kurtulabilirsin. İşte budur!
3- Biraz evet; ama aslında hayır! DVD filmlerini seyredebilmen için DVDROM'un yanısıra bir de DVD decoder kartına ihtiyacın var; ama bazı ekran kartları bu decoderlerin yaptığı işi yapıyor. Ekran kartının ne olduğunu bilmediğim için bu soruya net bir cevap veremeyeceğim; ama ekran kartının kitapçığına ya da WEB sitesine bakarak DVD desteğinin olup olmadığını öğrenebilirsin.
4- Hem de dağlar kadar! Bir örnek istersen: Varsayalım SB Live destekleyen bir oyun oynuyorsunuz. Yürürken birden sağ arkanızdan bir ayak sesi duyuyorsunuz ve dönüp düşmanı vuruyorsunuz. Bu hem oyunun oynanışını kolaylaştırıyor hem de oyuna inanılmaz bir zevk katıyor. Aynı şeyler Dolby Surround DVD filmleri için de geçerli. Yani sinema zevki artık gerçekten evinizde...
Büyüklerimiz her şeyin bir zamanı vardır, derler ve şimdi gitme zamanı. Son olarak mektup bekleyen bir insanım, derim. Üzerime gelmeyin, kırarım kalbinizi.

Saçma sapan mesajlar - Bölüm 1



Search Engin'in seçimi. Hem de 1000$'a...

-Intel Celeron 400 İşlemci
-Intel ZX Mainboard
-48X Goldstar CDROM
-SB Live Ses Kartı
-10.1 GB Quantum HDD
-15" Digital NI LR Monitör
-Creative TNT 2 Ekran Kartı
-64MB 100Mhz SDRAM
-ATX Kasa
-1.44 Floppy
-PS2 Mouse
-PS2 Keyboard
-56K Motorola Modem

Dünyanın en iyi bilgisayarcısı Kamer'de

Uzun

bir zaman geçti aradan, çok uzun bir zaman

ve işte bizler yeniden karşınızdayız

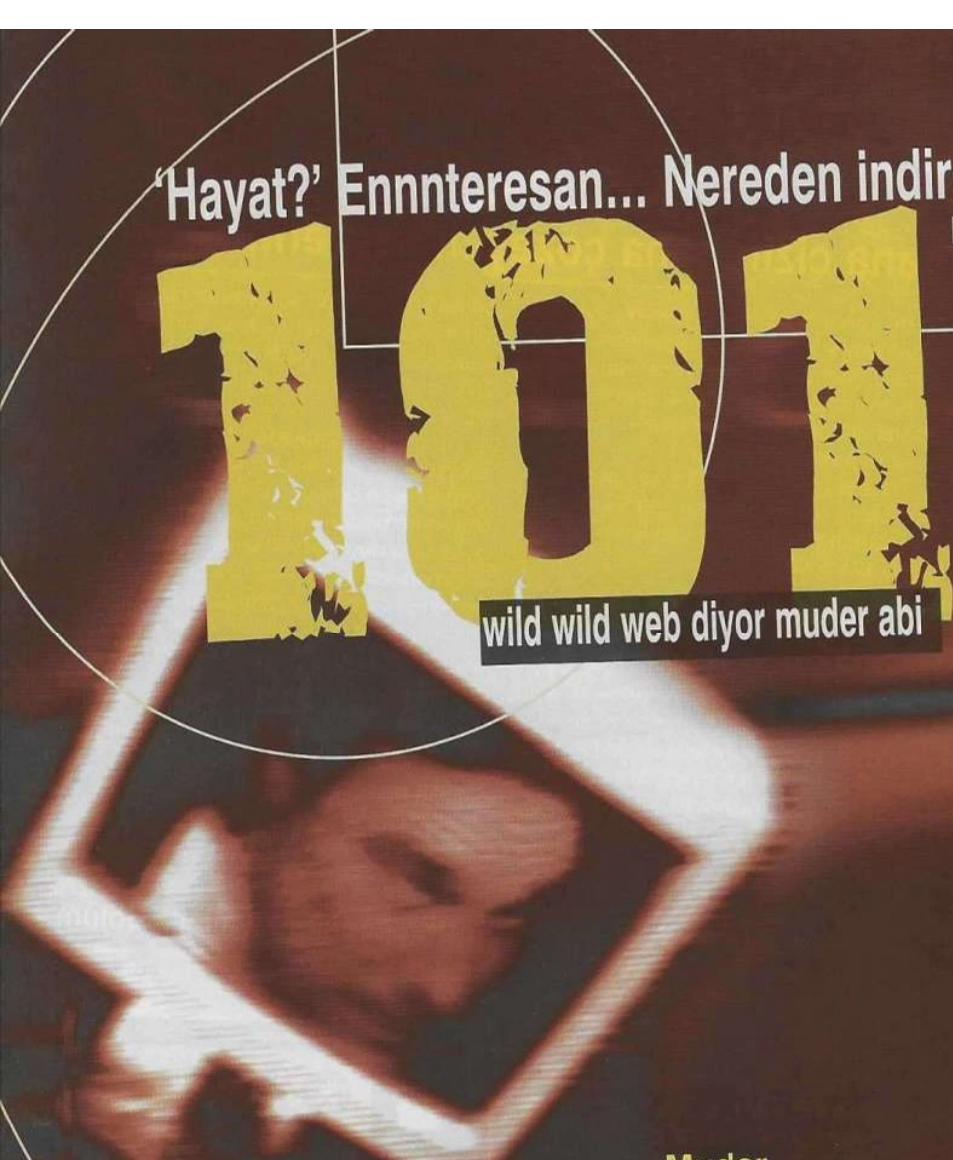
aslında yeniden değil! Gameshow yeniden çıkmadı, bir daha doğdu. Saçının telinden ayak tırnaklarına kadar, yepyeni bir dergi olarak herkese içtenlikle merhaba diyorum!

'Hayat?' Ennnteresan... Nereden indirebilirim?

bu tamamen gerçek!

101

wild wild web diyor muder abi



Muder
muder@gsmnet.com

Herkese Selam!
Bu ay öyle 'karizma' girişlerde yok gözüm. Hayat her zaman Cem Yılmaz'ın dediği "Michael Jackson'ın karizma duruşunu" sunmuyor adama ki aynısından beş top getirip koyasın okuyucunun önüne.

Zor bir ay geçirdim. Türkiye, zor bir ay geçirdi. Bir deprem felaketi yaşadık ki, Tanrı bir daha böyle bir şey yaşatmasın. Hepimizin başı sağolsun. Çok çok büyük boyutlardaki bu fe[illegible]n kişisel yansımalarından başka, burnum sürtüle sürtüle öğrendiğim birkaç gerçekle de bu ay tanıştım. Bunların üstüne hiç tadım kalmadı. Kişisel problemlerimi burada anlatmaya ne zamanım, ne yetkim, ne hakkım ne de isteğim var. Sadece, kimsenin keyfini kaçırmadan, tam tersine, bu dergiyi eline aldığında ona birşeyler verebilsin, iyi vakit geçirmesine ufacık da olsa bir katkım olsun diye 'Show' devam etmeli dedim ve oturdum bilgisayarın başına. Bu ay 'elimden gelen' diyorum. Bakıyorum yine en iyisini yapmışım. Bulunduğum ahval ve şerait içinde yine en güzelini becerebildiğime şaşırsam da bunu yazıma hiç yansıtmadan susuyorum ve bu ayki 101'le başbaşa bırakıyorum sizi.

AÇANS – 'da News

Web'den dosya indirirken yaşanan en büyük sorun, kuşkusuz, %87'ye gelindiğinde birden hattan düşmeniz ya da bilgisayarınızın güç kablosuna takılıp takla atmanız veya hiç olmadı, bağlı bulunduğunuz eskiden kavak ağacı olan telefon direğine (Bir çoğumuzun bir şekilde, indirdiği dosyalarının bir yerlerde o direklerden geçip de odamıza girmesi ne kadar enteresan değil mi? İlim irfan dünyası ne bileyim bitkiler falan ayrı bir alem canım.) yaban domuzu çarpası (Olayın hayvanlar alemiyle de ilgisi var yani yok değil.) ki bu kadarı da olmaz demeyin. Niçin olmasın, diyelim ve devam edelim. Bir şey anlatacağım, durun ama dinleyin (hö dö dö ehehe). Ne diyordum, bizi bu sorunlardan kurtaran, dosya transferine kaldığımız yerden devam etmemizi (%87-%100 arası bir rakam olur genelde) sağlayan GetRight'ın 4.0.0 versiyonu 6 Eylül'de çıktı. İlk görebildiğim, Wizard'ı değişmiş ve daha sağlam bir görünüm almış. Adam 4.0.0'ını yapmış "Ben de hala yok." diyenler ve "3.34'den sıkıldım, bir refresh olur" önerisini sunanlar hiç durmasın ben de artık susayım.

Yılan hikayesine dönen Warcraft 3 Blizzard'ın resmi sitesinde yayınladığı haberle bir kez daha gündeme geldi. Blizzard, oyunun yeni bir tür olacağını ve bu türün adını da "Role Playing Strategy" olarak vermiş. Role Play atmosferinde gelişen strateji üstüne interaktif çevre ve kişisel 'combat'ler eklenmiş. Süper olacağı kesin, günler sayılacağı da kesin. Tomb Raider'ın orc'lar falan eklenmiş hali diyeceğim, onca adamın emeğini iki kelime oyunu yapıp puan toplayacağım, diye yiyeceğim. GameCenter'sa oyunun preview'ına yer veren ilk sitelerden biridir. Haber de veririm. Sadece mavra değil; yani olayım diyerek toparlamaya da çalışırım. Çok adiyim, güzelim haberi berbat ettim.

Duyduğunuz, bildiğiniz, gördüğünüz haberleri bana iletmeyin, ben sizden önce duymuş, bilmiş ve görmüş oluyorum. "Bir de böyle deneyeyim bakalım haber verip de 101'de yerimi alayım" diyen muhabir çıkacak mı? (Çok ilkel gaza getirme taktiklerim vardır demiş miydim?)

AYIN SİTELERİ

Game Fusion
Çok sade dizaynına rağmen içerik açısından büyük birkaç oyun sitesiyle kafa kafaya yarışabilecek (Deyimi bozuk kullanma.) bir site olan GameFusion özellikle PC dışındaki oyun ortamlarıyla da ilgilenenler ya da kısaca ve genel olarak oyun piyasasında neler döndüğüne bir bakmak isteyenler için ilk durak olabilecek nitelikte. "Download" kısmı ise en beğendiğim kısım oldu. Sitenin bir diğer güzelliği ise, Core Design stüdyolarında çekilmiş bir "Tump Rayder Fiyğr" filmini (Almanca da film.) indirebilmeniz! Bu filmde, bir dakika yirmi iki saniyelik kısa bir süre içinde adamların bu işi nasıl yaptığını, ne emekler harcadığını görüyoruz. Bir de sürekli Almanca konuşmasalar belki daha iyi olurdu. Ona Tump Rayder değil; Tomb Raider, derler mesela. Bir de stüdyo kurmuş oyun yapıyosun! Neyse ki arada Lara Croft var, şimdilik "Aman abim, kolay gelsin." diyeyim, olay büyümesin.
www.gamefusion.com

PlanetQ3 ve [Q3Arena]
Quake severleri düşünerek bu ay iki bomba siteye bu sayfalarda yer vermek istedim. Quake 3 hakkında son bilgiler, gerekli dosyalar, chat odaları, forumlar, linkler gibi bir çok atraksiyon için bu iki sitede aradıklarından da fazla şey var...
www.q3arena.com

LARA
"Let me drop "the bombshell" on you!" diyen Lara Croft'un (meaps: "aa be tak şu plağı kompiterine de alayım aklını" in Turkish) çok geniş bir imaj galerisi, screenshot'lar, ekran koruyucular, cheat'ler, yardımcı çözümlerle müthiş bir Lara Croft (ve tabii ki Tomb Raider) sitesi...
www.tombraider.com

PC THER@PY
Türkiye'de, benim keşfettiğim online dergilerden PC ve 'Oyun' olayları üstüne iki müthiş dergi var. Bunlardan biri PC Ther@py. Diğeri de GameTemple.Net. İkisi de içerik olarak çok geniş (oyun vs. yanında sinema, müzik, FRP hayatı yaşamaya değer kılan hemen her şey var), mutlaka ziyaret edilmeli, ettirilmeli diyorum. Ayırım yapmadan bu iki online dergiye de burada yer verip, "Kolay gelsin." bu amatör ruh sonsuza dek sürsün, diyorum. Bu işi yaptıkları için, her iki dergi çalışanlarını da teker teker kutluyorum...
www.gametemple.net

BUILDER'S...

Geçen ay ücretsiz host'lar ve HTML ile ilgili çok yararlı bulduğum birkaç siteye yer vermiştim. Bu ay kaldığımız yerden devam ediyoruz.

CoolArchieve
Aslında en güzeli kendi dizaynınızı kendinizin yapması, grafik kullanacaksanız kendinizin çizmesidir kanımca; ama aradığınız şey web grafikleri, arka fonlar, fontlar, clip art'lar ya da buna benzer şeylerse, size gereken CoolArchieve. Sitede Photoshop'la ilgili bir bölüm (şu an yapım aşamasında; ama siz bu satırları okurken 'online' olur sanırım), kendi logonuzu yapabileceğiniz (ortaya çıkan

MUDER'in seyir defteri

logonun kalitesi bu tip sitelerde göreceğiniz logo yapım servislerine kıyasla oldukça iyi) bir "logo üretici" ve HTML ile ilgili küçük ipuçları ve tavsiyelere yer veren bir de "HTML Tips" kısmı var.

1FONTS

Değişik bir dizayn her zaman ilgi çeker. Dizaynda en önemli elementlerden biri de fontlardır. İşte dokuz yüzün üstünde font'u ayrı ayrı ".zip" dosyaları olarak sunan "1FONTS" bir web sitesi yapmadan önce, özellikle dizaynı kendiniz yapacaksanız ve de değişik bir dizayn yapmak istiyorsanız kesinlikle ziyaret etmeniz gereken bir site... Bu arada hemen belirtmek isterim, web sayfanızın logosunu ya da grafik olarak hazırlayacağınız ve sayfanızda yer alacak şeyleri bu fontlarla hazırlayabilirsiniz. Bunlarda hiçbir sorun çıkmaz (Bu arada tabii ki halka açık – public domain – fontlardan bahsediyorum, PB değilse, her font yapanın bu konuda – telif hakları - değişik istekleri olabilir.). Ancak web sitenizde bu fontlara 'yazı' olarak yer vereceksiniz, yani bu fontlarla yazılmış yazılara yer verirseniz, ziyaretçinin bilgisayarında da, sizin kullandığınız bu fonttan yüklü olması gerekir.

JAVA / JAVA Script Kaynakları

Sizden gelen istekler ışığında (ışık biraz daha ışık...) bu ay JAVA'yla ilgili bir kaynak siteye yer vermek istedim. Bu site, java ve java scriptlerle ilgili aradığınızdan da fazla bilgiye ulaşabileceğiniz siteleri listeliyor.

Ücretsiz E-mail

Geçen ay söz verdiğim gibi, bu ay, ücretsiz e-mail veren kuruluşlar ve ücretsiz e-mail programlarını inceleyen bir siteye de yer vermek istiyorum.

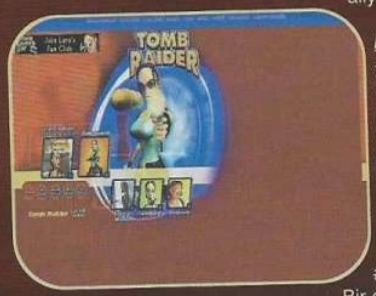
Gelecek aya, bu ay yer veremediğim online HTML dersleri sunan siteler ve yine sizden gelen isteklerle devam etmeyi düşünüyorum. Değinmemi istediğiniz konular için yine bir e-mail atmanız yeterli. Ayrıca sorularınıza da 101 içinde yanıt vermeye çalışacağım.

INBOX

Bu ay yazımı her zamankinden erken teslim etmem gerektiği için çok fazla e-mail gelmesine fırsat olmadı. Gelenlerin büyük kısmını da bire bir yanıtladım. Sizler bana yazmaya devam edin. Dergi çıktıktan sonraki ilk on gün içinde atılmış e-maillerin burada yer bulma şansı yüksek, diyerek bu ay gelen e-maillerden bir kaçıyla devam ediyorum:

***"...açtım dergiyi ve hemen akabinde penceresinde denemeye* devam yazan kolamı ve o da ne..102. dalmaçyalıyı, eşsiz Larry yazarını gördüm.Ve ikinci şok.. Kendi siteniz falan varsa aha buyrun yollayın, diyordu resmen sayfadaki mürekkep.. Ee, benim de kafam kellikten çok öte *olduğu için dedim ki "Ben bi mail atiim cemaat bilinçlensin sayfam* hakkında..." ve attım da takdir edeceğin üzere..." - Oguz 'Sevi$Mek DuYgularIn En YoGuN Ya$aNdIgI AnDIr ve beN de CoK DuYgUsaL bi AdaMIm' Pastırmacı**

Oğuz'um, benim de, dergiyi elime aldığımda attığım taklanın haddi (border) hesabı (calculus) yok. 102. Dalmaçyalı benim ama (nası yaa?!) köşenin olayı 101, yani "Neo, Cypher, Neo" (bkz. Matrix, Neo 1, Cypher 0) dermişim ki, iyi olurdu; ama değil. Sayfan iyi, güzel; ama buradan bu tür içerikli sayfaları, siteleri yayınlamam imkansız. "Böyle de reply yapılır mıymış? Adam bütün tadımı aldı şu Pazar sabahı." diyecek olursan, valla haklısın; ama günlerden Pazar mı, ondan bile emin değilim ben şu an ki, bak bir de uça kaça diğer maillere geçmişim. Sevişme konusundaki sözlerine ise sansür koydum kendi içimde. Kötü müyüm neyim?



"Herşey zamanla değişir ve GS de değişti. Mecburdu bence. CD vermeyin, diye bağıranlar biraz da işin parasal yönünü düşünmelidirler. Ayrıca içeriği değişmediyse ister cd versin ister dvd ben gene de alırım. 3.000.000 olsa gene alırım." – Burcu Durmaz

Burcu senin olay tamamdır. Emin'e dergiyi üç milyon yapıp, uzun zamandır gidemediğimiz şu Karayipler'e bir gidelim, dedim. DVD de verelim; ama önce bana bir DVD player alınsın, diye de ekledim. O da 'Bu güzel maile adam gibi yanıt ver. Köşende palyançoluk yapma. Sana o iki sayfayı şebeklik edesin diye vermedik' dedi. Ben de 'ama ama' dedim. Bir de mavra bir yana, çok güzel demişsin, ellerine sağlık.

— ÖZEL —:

STAR WARS TR

KAMERNET.COM

Home of GAMESHOW! & FRP&MAGIC!

MUDER.net

Banner değişim, TOP50, arama motoru, ücretsiz ömür boyu e-mail adresi (), chat, forumlar gibi atraksiyonlarla açılan muder.net'in ardında sağlam bir web takımı var. Bir Mobster var ki, adam borg gibi birşey, iki dakika rahat durası yok. Gelecek vaad eden bir site MUDER.net. Özellikle webmaster'sanız, mutlaka ziyaret edin ve henüz tazeyken TOP50, arama motoru, Banner Exchange gibi güzelliklerden yararlanın derim... (Hafta içi sürekli update halinde olan site, haftasonları bi yerlere gidip "Mobster iki dakika rahat dur, onu öyle yapma, şunu şöyle yap, Adolf sus..." gibi muhabbetler arasında durağan bir hal alıyor)

IRC

#web-design

Burak Emre, olaya el atarak konuyla ilgilenenler için çok faydalı olacağına inandığım bir kanal göndermiş. "Gerek webmaster'ların toplanarak yardımlaşması olsun gerekse bu işi öğrenmeye niyetli kişiler olsun herkesin faydalanabileceği bir oda" diyerek sözlerine son vermiş. Sağol Burak.
irc.superonline.com #web-design

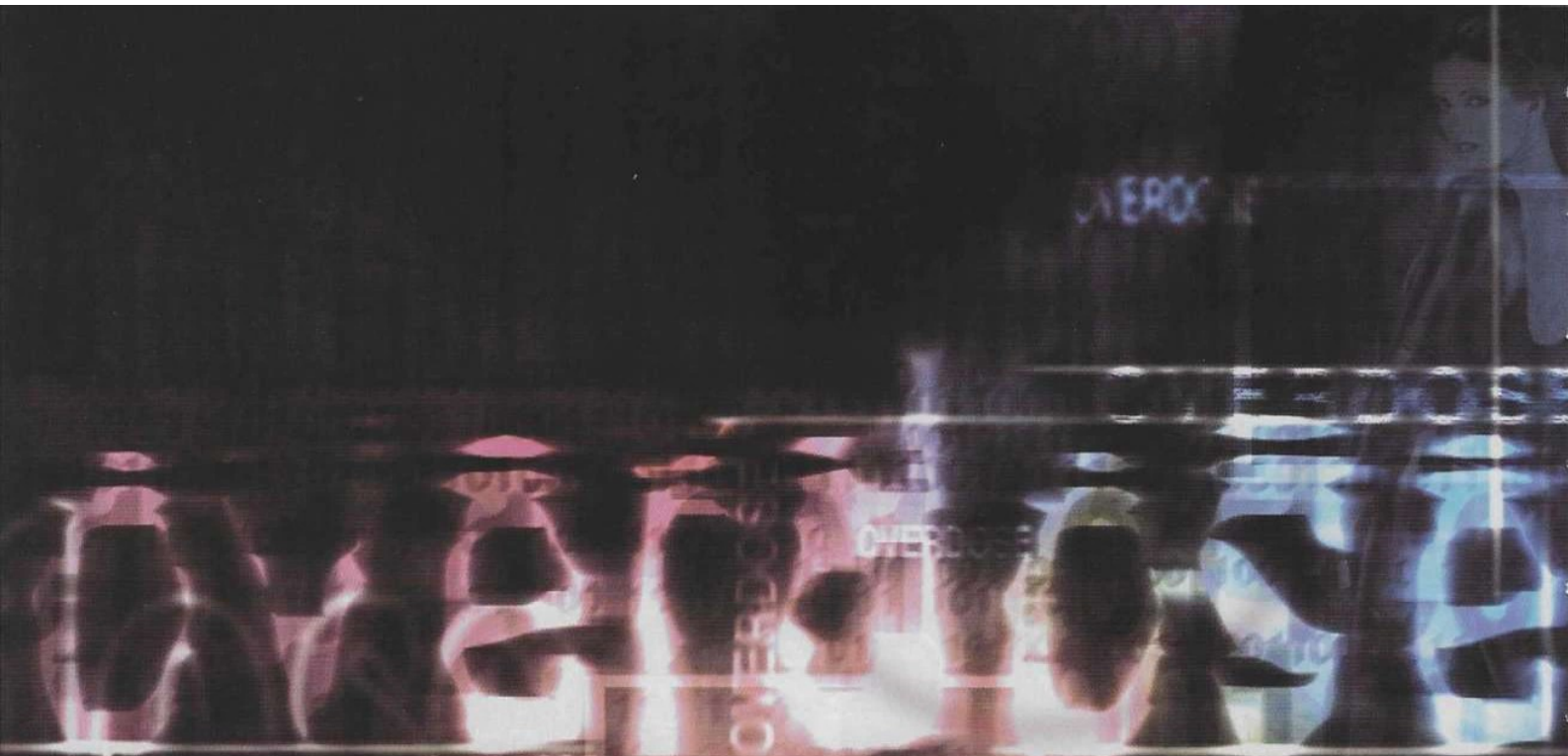
#quake

Bir diğer kanalımız da, Commander'dan geliyor (Gaziantep yöresinden der gibi oldu). Adı üstünde. Commander ayrıca bir de Quake sitesi göndermiş ki, bayağı ayrıntılı ve özenle hazırlanmış bir site. Konuyla ilgilenenler için 'kesin tavsiye' diyorum:
irc.ada.net.tr #quake

Official Gameshow Channel
irc.anet.net.tr #gameshow

İki tür adam vardır. Birincisi bir yere gidecekken, gideceği yeri düşünür. İkincisi, ayrılacağı yeri düşünür. İkisi de bir yerden bir yere giden tiplerdir. Bunlar dışında bir de zaman vardır ki, bunların ikisini de yer. Hızlı başlar hızlı bitiririm, bu iki tipi de tanımam.

hayat
hayatın anlamını bulmam ya da bulma olasılığım yoktur
Benim ürettiğim anlamlar da 'hayat' için bir şey ifade etmez.
Benim dışımdaki altı milyar insan için de hiç bir anlam ürettiğim söylenemez
Ama ben, kendim için bir anlam, birkaç anlam ürettim
Sadece, hayat'ın ve de benim dışımda kalan altı milyarın yapamadığını, kendim için yapmak için.
DİZİLER 7 9



Zebani

Hemen size geçen ay ki Overdose ile ilgili birkaç açıklama yapayım: Tahmin ettiğiniz gibi, ilk sayı olması sebebiyle elimde hiç mektup yoktu [aslında disket]. Durum böyle olunca bir zamanlar Frp&Magic için yaptığım Science Fiction sayfalarından seçme bir kaç bölüm koymayı uygun gördüm. Umarım yararlanmışsınızdır. Bu ay ise tam olarak başlıyoruz arkadaşlar. Artık ne yapacağınızı biliyorsunuz: ne olursa olsun Overdose'a mektup [disket, mail] yazıp bana gönderecek ve bende onları cevaplayacağım. Bilenler veya bilmeyenler; kim olursa herkese tekrar "hoş geldiniz" diyorum.

[Geçen ayki mail hödüklüğümü şimdi gideriyorum. İşte mail adresim: polat@gsmnet.com]

Mevcudiyeti:

80 yani bu sayfa da aslında yanda gördüğünüz giriş var

82 aybaşı köşesini hatırladınız mı? hani kitap, müzik, oyun sinema, opera, bale, heykel, tiyatro (7 sanat oldu mu?)

83 overdose kadrosunun gücünden korkuyor çünkü eski 64'lerden tanıdığınız şişman adam Omay ne yazık ki artık şişman değil ve en kötüsü de Felsefe yapıyor

84 işte en canalıcı kısım! Hani siz bana diskette mektup gönderirdiniz! ben de bazılarını yayınlardım (öhö!), hikaye gönderirdiniz de kapak oyunu kazanırdınız bana kızardınız, beni severdiniz, ne çabuk unuttunuz unutmayın güzel hikaye gönderen kapak oyununu, diskette mektup gönderen ise takdirimi kazanıyor [cidden!].

88 overdose kadrosunu güçlendirdi örneğin bu Rauf denen adam, komik bi herif (adamdan sonra herif olmadı!) sanaloğlan mıdır nedir bişeyler yapıyor ama ben anlamadım

89 overdose kadrosunu güçlendirmeye devam ediyor örneğin bu Nesime denen kadın, komik bi kadın onun ne yaptığını sormamanız bi yana sakın ola ki asılmayın

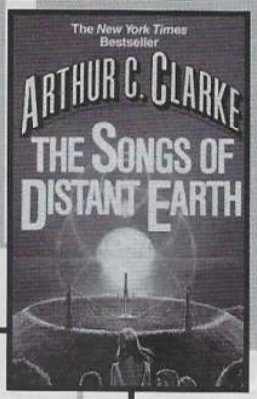
94 çok sevdiğiniz tavsiye sormayın geçen aykinden daha genişletilmişve kErtunç baskısıyla artık her ay huzurlarınızda

96 son geyik bölümüde kaçırılacak gibi değil!

AYbAŞI

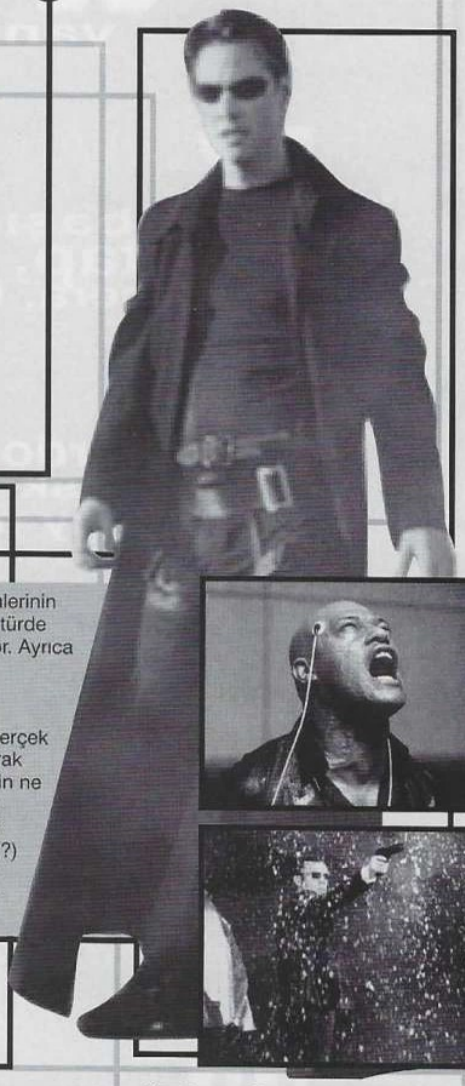
aylık kültür sanat aktiviteleri.

kitap Uzak Dünyanın Şarkıları- Arthur C. Clark



Clark ustayı bilenler bilir! İletişim uydularının da babası olan zeki, yaratıcı bir bilimadamı. Romanları sayısız dilde baskılar yapmış. Ülkemizde de bir hayli tanınıyor. Fakaaaaaaaat! üslubu çok sıktı artık. Clark'ın okuduğum romanları arasında en yaratıcı olanı bence 2001:Space Odyssey ile Rama'dır; o da ilk kitabı, daha sonrakiler değil (serinin diğer kitapları malesef "uzayda dallas" dizisi olur). Romanlarının kurgusu sağlamdır, hikayelerinin özü de iyidir fakat o dediğim üslup kendini o kadar tekrarlar ki bir sonraki kitabını alırken yine tanıdık olaylar, kişiler ve mecburi bir sonla karşılaşacağınız hissine kapılabilirsiniz. Bu roman da öyle: Dünyanın yok olmasıyla seçilmiş 1 milyon insan Thalassa gezegenine doğru yola çıkarlar. Bu gezegen insanoğlunun yıldızları keşfetmek için geliştirdiği tohum gemisi tarafından bulunmuş ve üstünde hayatı başlatmıştır. Gezegen sakinleri için atalarının gelişi onlar için büyük bir süpriz olur. Başlarda ilginç olan (özellikle yıldızlar arası yolculuk teorileri) ancak daha sonra cıvıklaşan bir roman. Hele hele duygusal bölümleri en ateşli pembe dizilere taş çıkartır! Alın ama bişey beklemeyin.

sinema The MATRIX



Mükemmel! Hatta mükemmelden biraz daha iyi! Bilimkurgu filmlerinin gittikçe sıradanlaştığı bir dönemde Matrix tam anlamıyla hem türde olsun hemde sinema sanatında olsun tam bir devrim niteliği taşıyor. Ayrıca Felsefi altyapısı da oldukça sağlam. Yönetmenler (Lary ve Andy Wachkowski kardeşler) senaryoyu yazarken sanırım hem Willam Gibson'nın "Neuromancer" serilerinden hemde Stanislaw Lem'in "Gelecekbilim Kongresinden" bayağı etkilenmişler. Film genelde gerçek ve hayal üzerinde odaklanmış. Gündüzleri software yazılımcısı olarak çalışan, geceleri ise hacker'lık yapan Neo (Kenau Reeves), Matrix'in ne olduğunu bulmaya çalışmaktadır. Kendisine Matrix'in ne olduğunu açıklayacak tek kişi olan Morpheus'a rastladığında Matrix'in kabus dolu gerçekliği (ya da hayali? Nasıl? İkilemde bırakabiliyor muyum?) hayatını ters yüz edecek ve size de bu sinema şölenini ağzınızı bir karış açık şekilde izlemek kalacaktır. Görsellik, ses, müzik, efektler olağanüstü güzellikte. Bir veya iki değil, sürekli gidilmesi lazım!

oyun Roller Coaster Tycoon

Sid abimizin ilk yaptığı Tycoon olan Railroad Tycoon'ı hatırlarsınız sanırım. Gece gündüz, aç susuz kalarak sadece bu oyunu oynamaktan ölme haddine gelmiştim de annem son anda serum takarak kurtarmıştı beni (isterseniz sorun!). O tycoon'dan sonra Sid amca ve Microprose oyunun bayağı kaymağını yedi ve Microprose neredeyse tüm strateji olabilecek materyallerin üstüne tycoon etiketi yapıştırarak piyasaya sürdü. İşte bunların sonuncusu Roller Coaster Tycoon. Trene benzer vagonlara binip eğri büğrü ve yüksek rayların üzerinde hızla yol alıp avaz avaz ulutan ve bu sayede tepeden tırnağa adrenalin olunan bir eğlencenin "tycoon" versiyonu oyunumuz. İlk oynadığımda nedense Theme Park oynamışım gibi hissettim zira o derece benziyor. Daha sonra "tycoon" hastalığının etkisinden olsa gerek tüm benzerlikleri unutup kendimi oyuna kaptırmam sonucunda yazıyorum bu satırları. Zannımca "Tycoon" olan bir yerde diğer oyunların pek şansı yok gibi. Bunda da yine parkınızı kuruyor, işletiyor, genişletiyor ve zafer kazandığınızda ise o araçlardakinden daha fazla çığlık atabiliyorsunuz. İşte "Tycoon" farkı. Olsun o kadar. Almalısınız!

müzik Testament - "The Gathering" In Flames - "Colony"

İki albümümüz var bu ay. Önce Testament'dan başlayayım. Güzel albüm! Her ne kadar o ilk büyülü Testament olmasa da (grup bunu iddia ediyor) Müzikal açıdan doyurucu. Fakaaaaaat işte sorun! Kalıcılık yok. Testament'ın "New Order"ını hala dinlememe rağmen bu albümü sadece 1 hafta dinleyebildim. Ayrıntı yok, sadece birkaç akılda kalıcı melodi o kadar. Grubun elemanlarının alanında en iyiler olması da bişey değiştirmiyor demek ki. Evet içten çalmışlar, sert ama kalıcı değil. "Souls of Black" albümü ile Alex Skolnick'in gitmesinden sonra Testament'in vasat grup olduğunda ısrar ediyorum. Ve In Flames. Nefis, mükemmel. İşte Avrupalıların Death Metal'e ne kadar çok şey kattığının resmi kanıtı bu albüm. Her parçanın derinliklerine işleyen bir melodi zenginliği. In Flames'in en iyi albümü bence. Özellikle "Zombie Inc." ve "Resin" parçalarını dinledikten sonra hayata bakış açınız değişecek (way be!).

BAKIŞ

"Hep birbirinin ışığına engel olmak, bu çılgınlıklar ve tuhaflıklar dünyasında, bütün varlıkların bahtıdır ve iyi insanlar, birisinin kahkahası diğerinin göz yaşına mal olmayan bir yaşamı boş yere özlerler."
Thomas Mann, *Değişen Kafalar*

Murad OMAY

"Gelecek aya kadar, lütfen, yaşadığınız her ânın değerini bilin." diye başlamıştım geçen ayki yazımın son paragrafına. Yaşanılan her ânın değerini bilmenin önemi, yaşadığımız deprem felaketi ile çok daha fazla anlaşıldı sanıyorum. Şu kısacık hayatını tam yaşamadan bitirmiş insanlar, şimdi insana daha fazla hüzün veriyor. Tüm Türkiye'ye gönülden geçmiş olsun, diyorum. Umarım bundan sonra daha bilinçli ve sevgi dolu insanların yaşadığı bir ülke olur; hem doğal felaketlere doğal çözümler getirmek için, hem de birimizin kahkahasının diğerinin göz yaşına mal olmadığı, birimizin sevincinin bedelinin diğerinin üzüntüsü olmadığı bir yaşamı bulmak için çaba harcarız.

Geçen ayki yazımda şu düşünceler üzerinde durmuştum:

Kendi dünya görüşünü incelemek ve sorgulamak.

Yaşama farklı bakış açılarından bakmasını bilmek. Farklı kültürleri, farklı dünya görüşlerini tanımak.

Bunların bilgisine sahip olduktan sonra, düşünsel ve duygusal olarak en fazla doyuran dünya görüşünü seçmek -ya da mevcut dünya görüşlerinden bir karışım yapmak- veya sıfırdan oluşturmak (geçen ay bu noktalar eksik kalmış).

Seçilen -ya da oluşturulan- dünya görüşünü yüzeysel değil, derinden hissederek yaşamak.

Varlıktaki birliği hissetmek ve böylece diğer insanların yaşama bakış açılarını yargılayıcı bir tavır almamak; ayrılıkçı değil, uzlaşmacı olmak.

Bu ay, geçen ay ortaya koyduğum bu düşüncelerin neden yapılması gerektiğini düşündüğümü anlatmaya çalışacağım.

Şu soruya cevap bulmakla başlayalım işe: Neden kendi hayat felsefemizi masaya yatırmalı; onu incelemeli ve sorgulamalıyız?

Bu soruya verilebilecek en temel cevap, bana göre, şudur: Bunu yapmalıyız; çünkü kendi dünya görüşü, hayat felsefesi konusunda düşünmemiş; yaşayışını sorgulamamış insanın dünya görüşü, genellikle sistemli, bütünlüklü değil bölük pörçüktür. Bilinçli olarak seçilmiş ya da oluşturulmuş değil; geleneklerin, içinde bulunulan çevrenin etkisiyle kendiliğinden oluşmuştur. Dünyanın birçok bölgesinde, birçok farklı yaşayış biçimi bulunmakta ve yeni nesiller, çoğunlukla, doğdukları yerdeki yaşayış biçiminin az çok değişik bir hâlini uygulamaktalar yaşamlarında. Sadece bulundukları yerle sınırlı kalan anlamında, "yeribirlik" insan olmaktalar. **Dolayısıyla hayat felsefemizi incelemez ve sorgulamazsak, o, çevremizde bize etki eden insanların hayat felsefelerinin rastgele, sistemsiz, bölük pörçük bir karışımı olur, bizim hayat felsefemiz değil.** Eğer gerçekten kendimizin olan, sistemli ve bütünlüklü bir dünya görüşü istiyorsak, ilk yapmamız gereken mevcut dünya görüşümüzü incelemek ve sorgulamaktır.

Bununla birlikte, bir hayat felsefesini sadece kendi içinden incelemek ve sorgulamak da bir başlangıçtır. Asıl yapılması gereken, o dünya görüşünü, diğer dünya görüşlerinin gözünden de incelemek ve sorgulamaktır. Peki, neden değişik dünya görüşlerini, hayat felsefelerini öğrenmeli ve bunları öğrendikten sonra bir dünya görüşü oluşturmalı, seçmeli ya da mevcut dünya görüşümüzü yeniden gözden geçirmeliyiz?

En önce, bunu yaparsak, yaşadığımız dünyanın daha fazla farkında olur ve yaşama daha kapsamlı ve daha geniş bakarız.

İkinci olarak, yaşama daha geniş bakmamız ve diğer insanların bakış açılarından da kendimizi görebilmemiz, aynı zamanda bizim diğer yaşayış biçimlerine daha hoşgörülü bakmamıza yol açabilir.

Üçüncü olarak, dünyayı birçok bakış biçimininin her birinin gözünden görmemiz, düşünsel ve duygusal olarak bizi en fazla tatmin edecek dünya görüşünü oluşturma ya da seçme şansımızı ortaya çıkarır.

Ve en önemlisi, son olarak, kendi kişiliğimizi ortaya koymak ve gerçek anlamda özgür olmak istiyorsak bunu yapmamız gerekir. Çünkü diğer seçenekleri bilmeden bir şeyi zorunlu olarak seçmek, özgürlük değildir. **Gerçek özgürlük, tüm seçenekleri bilerek seçim yapmaktır. Ancak diğer tüm hayat felsefelerini hakkıyla inceledikten sonra kararımızı verirsek, gerçek anlamda, özgürce karar verdiğimizi söyleyebiliriz.**

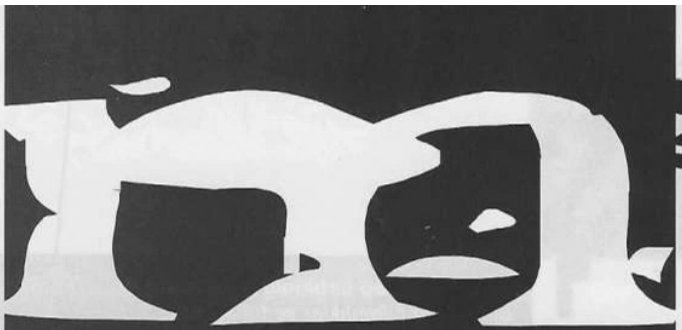
Mümkün olduğu kadar okuyarak, seyrederek, dinleyerek, gezerek kısacası her yolla, değişik dünya görüşleri, hayat felsefeleri hakkında bilgi sahibi olup, bu bilgileri kullanarak zihnimizdeki bütün temel sorulara, yani ***"Neredeyim?"***, ***"Neyim?"***, ***"Niçin yaşıyorum?"*** ve ***"Ne yapmalıyım?"*** sorularına cevap vererek bizi düşünsel ve duygusal yönden tatmin eden bir hayat felsefesi oluşturduktan sonra, geriye onu derinden hissederek yaşamak kalır. **Çünkü belki de sadece bir kere yaşayabileceğimiz bir hayatı, *"Yaşayayım gitsin!"* mantığıyla değil de dolu dolu, her ânının değerini bilerek yaşamamız gerekir.**

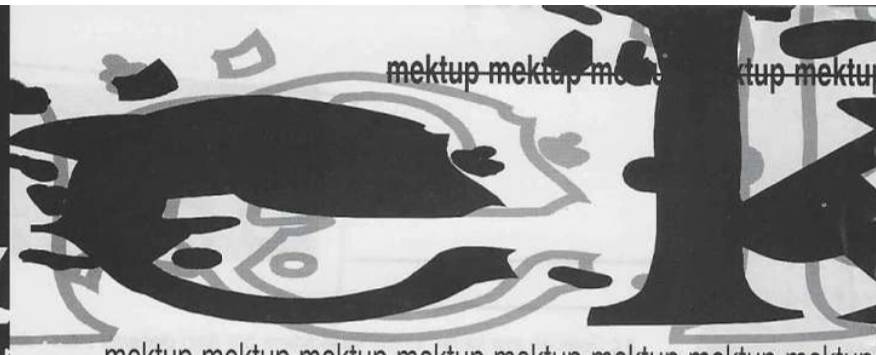
Burada denilebilir ki, bir insanın kendi hayat felsefesini tüm benliğiyle ve tam anlamıyla yaşayabilmesi için tek başına olması gerekir. Eğer o insan tüm dünyanın hakimi değilse, bu doğrudur. Çünkü eşit haklara sahip başka insanların da olduğu bir yerde, bir insanın sınırsız özgürlüğünden söz edilemez. Dolayısıyla diğer insanlarla beraber yaşamak istiyorsak, o insanlarla belli düşüncelerde uzlaşmamız gerekir. Ama bizi diğer insanlara bağlayan bu bağın dışında, hayat felsefemizi özgürce ve derinden hissederek yaşamamızda bir engel yoktur. **Ayrıca, zaten varlıktaki birliği hisseder ve kendimizi her an diğer insanların yerine koyabilme başarısını gösterirsek, bu bağı bizi tutsak eden, sınırlayan bir bağ olarak görmeyiz.** Böylece bu değerli yaşamı, başkasının yaşayışını bozmak için çaba harcayarak geçirmeyiz.

Tüm anlatmak istediklerimi bir örnekle basitleştirmek gerekirse; dünya görüşlerini, hayat felsefelerini yemeğe benzetirsek (bunun benim yemek yemeği sevmemle hiçbir ilgisi yoktur... belki biraz ilgisi olabilir), söylemek istediklerim kısaca şöyle özetlenebilir:

Hiç nefes almadan, sürekli yemeği bırakalım ve durup önce nasıl bir şey yediğimizi inceleyelim. Diğer insanların yedikleri başka başka yemeklerin de farkına varalım. Bunların da tadına bakalım. Bu tatları sevenlerin de olduğunu görelim. Tüm bunlardan sonra, bu tatlar arasından ya istediğimizi seçelim ya da gerçekten özgürce davranıp; kendi kişiliğimizi, bireysel farklılığımızı ortaya koyan bir tat ortaya çıkaralım. Ve sonra da, kimsenin ağız tadının kötü olduğunu söylemeden, kendimizin seçtiği ya da oluşturduğu ziyafeti, yavaş yavaş, tadına iyice vararak yiyelim.

gerçekten kendimizin olan, sistemli ve bütünlüklü bir dünya görüşü istiyorsak, ilk yapmamız gereken mevcut dünya görüşümüzü incelemek ve sorgulamaktır.





MEKTUP

Ve mektup kısmı başlıyor. yine karşınızdayım işte. Geçen ayki mektup yoksunluğundan dolayı eski yazılarımı okudunuz! Şimdi tekrar yolculuğumuza kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu ay birkaç disket [yani mektup], geldi. Bundan sonra da gelecek umarım! Unutmayın disket ve mail yollarsanız işimiz çok daha kolaylaşır. Şimdi buyrun:

iste en can alıcı kısım BASLIYO

soRU, cEvAP, MAvra, HikaYe...Herşey

YİNE Mİ SEN, PİS ZEBANİ?
Tam bir senedir, rahat rahat, hayatımı idame ettiriyordum ki bir gün kulağıma Gameshow'un tekrar çıkacağı haberleri geldi. Sevinsem mi, üzülsem mi karar veremedim. Ama genel olarak sevindim, hem de çok sevindim. Senin gibi bir herife bir süre daha katlanmak adına olsa da! Aslında severim seni, kerata. Bir kere Kamer'e gelmiştim de seni orada görmüştüm. Tam bir yaratık olarak hayal ettiğim sen, beklediğimden daha da düzgün çıktın. Birilerini dövme hazırlığı içindeydin o sıralar. Bir ara bana da pis pis baktın, net hatırlıyorum. Bir daha öyle bakarsan kırarım kemiklerini, haberin olsun. Sorularıma geçmeden önce geçen ay ki Overdose'un bilimkurgu yazılarını çok beğendimi belirtmek isterim. Böyle adam ol! Sorularım ve sorunlarım var. Cevapla!
1- Tavsiye sorunun vardı, senin. Tavsiye veriyor musun? Eğer veriyorsan bana son çıkan tüm adventure oyunlarını tavsiye et (Hehe...). Eğer tavsiye vermiyorsan da ben tavsiye bölümüne bakayım (Böyle anlayışlı bir okuyucu daha bulamazsın, değerimi bil!)
2- Roller Coaster Tycoon'la ilgili acayip bir sorunum var: Şimdi, çok güzel bir roller inşa ettim, tüm testlerden geçirdim (deterjanlar gibi!) ve aracı kullanıma açtım. En başta milletin ayağı alışsın, diye de bilet fiyatlarını minimumda tuttum. Fakat üç beş kişiden fazlası binmiyor bu alete. Artı, çevresine bir sürü yol da yaptım ki oradan gelip geçenler görsün, binsin ve bana para kazandırsın, diye (he he!). Olmuyor, Zebani olmuyor! Para kazanmam lazım; taksitlerim var, borcum var. Acil yardım!
3- Hatırlar mısın, eskiden Amiga'da Stunt Car Driver diye bir oyun vardı? Ne mükemmel bir oyundu! Basit olmasına rağmen oynanabilirlik ve atmosferi ne kadar büyüleyiciydi (bak şimdi, nereye geleceğim!). Peki, bana onun kadar güzel, mükemmel, olağanüstü bir oyun tavsiye... Tamam sustum!
4- Geçen ay açıkladığınız Discworld Noir oyunundan hiçbir şey anlamadım. Ertunç'un, onu, hangi ruh haliyle yazdığını bana açıklar mısın? Oyun güzel; ama yazı olmamış.
5- Bak şimdi, çok şaşıracaksın! Bana şöyle güzel görünümlü, sesi mükemmel bir yazar tavsiye et (Bakalım şimdi ne yapacaksın?!)
6- Derginin sayfalarını sen yapıyormuşsun; aferin, güzel olmuş. Sonra Overdose'a benzemesin de!
7- Railroad Tycoon 2'de (Taktım bu tycoon'lara...) yolcu sayısını arttırmam için ne yapmam gerekiyor? Ayrıca, en çok para getiren malzeme nedir? Çelik taşımaktan yoruldum ve trenin yavaş gitmesine sebep oluyor (Ne tavsiye edersin? Hehe!).
Burak TURAN - ANKARA

Zebani: O ne biçim bir karasızlıktır ki! Gameshow çıktı diye niye üzülesin? Ya da niye sevinesin? [bak şimdi!]. Sevinçten sokaklara fırlayıp naralar atman gerekir. Tırısa kalkmış bir at gibi çoşkulu olman gerekir [garip benzetmeler yapıcam sürekli, şimdiden haberiniz olsun]. Bana daha çoook katlanacaksın. Beni sevdiğine mi yoksa nefret ettiğine mi bir türlü karar veremeyeceksin. Hep o karar anında duracaksın. Donup kalacaksın. Ama yine de beni seveceksin, çünkü hem sana hem de diğerlerine benden nefret etmeniz için hiçbir sebep vermiyorum. Ha arada şöyle bir tekme tokat girişirim, onu da hoşgör ama! Ayrıca kemiklerimi kıramassın, itiraf et. Kolay değil kemik kırmak. Kalsiyumu var, iliği var bunun! Sağlam bişey yani. Neyse cevaplara bak da kibrit çöpü gibi kırmayayım kemiğini!!
1- Evet gerçekten çok anlayışlı olduğunu sorunun sonunda anladım. Tavsiye sorunum hala var. Doktor da yasakladı zaten [ruh doktoru]. Dediğine göre tavsiye vermem benliğimde kontrol edemediğim güçlerin kaybına yol açıyormuş. E kontrol edemiyorsam ben o gücü ne yapayım doktor hanım [evet kadın ne var!] diye sorduğumda, "kontrol etmesini öğren" o zaman dedi. İşte bende kontrol etmesini öğreniyorum, şöyleki: HADİ BAKİİM HADI DOORU TAVSİYE KÖŞESİNE. Nasıl?
2- Evladım senin sorununun ne olduğunu anladım ben. Başıma böyle birşey geldiğinde bir araba tamircisinin incelikli iş anlayışında olmadığımı itiraf etmekle başladım işe. Yani demek istediğim aracın raylarını büyük bi ihtimalle çok dar yapmışsındır. E ziyaretçilerde toplu olarak maceraperest bir ruh paylaşmadığı için bu rayların inceliğinden tıpkı bizim hıyar Mert'in hamam böceklerinden korkması gibi korkuyorlar [öğğk!]. Sen istersen o aletin biletlerini bedava yap yine binmezler. Ben de binmem! Ölümle dalga mı geçiyoruz! yıkıl!
3- Eskiden, eski Gameshow'da çok güzel bir tavsiye köşesi vardı. Belki küçüktü ama işlevseldi [he he, metaforu anladın mı?]. Şimdi ise bunun çok daha büyüğü[!] ve güzeli, ihtişamlısı var, yani nasıl desem...sustum!
4- Ertunç'un ruh hali sürekli değişkenlik gösterdiği için ne doğru

düzgün gözlem yapabiliyoruz ne de davranış istatistik mekaniği [o ne be?]. Herife verdik oyunu al yaz diye, bu kazma da yanlış anladı. yani yapabileceğim tek açıklama bu özür dilerim. Muder'in larry 7 yazısı [bana göre efsane bir yazıdır o!]bunun yanında hani nasıl derler ossuruğun yanında kasırga gibi! [bilmiyorum oldu mu].

5- Tavsiye köşesine bak... ay olmadı!

6- Overdose'un nesi varmış! Burdan beğenmediğini anlıyorum [ve alınıyorum]. Sayfaların yapımında hiçbir masraftan kaçınmadım [kola ve sigara olarak!].

7- Önce tren yapman gerekiyor diycem kötü espri olacak! Yapman gereken şey istasyonlarının upgrade'lerini yapmak. Otel ve restoranlar önemli, tabii sen istasyonu çölün ortasında kurmadığın sürece! çelik taşımaktan yorulduysan [sen niye yoruluyorsan artık!] hafif şeyler taşı, mesela yün, pamuk, yiyecek gibi şeyler. Aklında bulunsun [sonra at!] bunların hepsi hisselerine yansır. Finans durumunu iyi kontrol etmessen yaptıkların hiçbir işe yaramayacaktır. İflas edersen de borç vermem. Borçlu kalıpta ödemessen zorla alırım [oyunda böyle bir Cheat var].

Ya niye bir son yazmamışsın mektuba! Bak ben yazayım:

"MEKTUPLARINIZI SADECE DISKETTE YOLLAYIN, HELE BIR E MAILLE YOLLARSANIZ GALAKSILER ADINA MINNETTAR KALIRIM!"

OveRDoSE manifesto

1- Herşeyden önce Overdose, zaman ve mekan ne olursa olsun, önüne ne kadar engel çıkarsa çıksın yılmadan savaşacak, hatta ve hatta evren büzülüp yok olsa da, bilinen tüm biçimlerin ötesinde var olmaya devam edecektir.

2- Overdose yayılmacı bir politika izleyecek ve bu amacının gerçekleşmesi doğrultusunda, kendine has yöntemleriyle ve serbest bir vicdanla harekete geçerek elinden geleni ardına koymayacaktır.

3- Overdose gelen her mektup [mektup değil, disket!] ve karşılığında verilen her cevap gerçektir [ben de dahil!]. Diğer bütün şeyler kurgudur [ne alakası varsa!].

4- Overdose sayfaları tamamen yapanın ruh sarsıntılarının sonucudur. Bunun karşısında olanlar anında geri püskürtülecektir.

5- Overdose yazılarına ve içeriğine burnunu sokma cesareti gösteren tüm canlılar tarafımca deformasyona uğratılacak, buna rağmen hala ısrarlı olanlarında yaşama sevinci ellerinden alınacaktır.

6- Overdose gelen her mektup [disket demiştim!] değerlendirmeye alınmakla birlikte, bu konuda şüphesi olanlara intihar telkin edilecektir.

7- Overdose'un görevini tam olarak ifşa edebilmesi için gereken lojistik destek şirket tarafından [Kamer!] karşılanmalıdır, karşılanacaktır.

8- Karnım acıktı, Diet kola isterim, yeni klavye, yeni HD. Para da bitti...

9- Overdose yazarı oyun açıklamayacaktır. Bu konudaki tüm talepler esef ve ibret verici bir şekilde sonuçsuz kalacak, inat ve ısrar halinde ise Kamere koyduğum bombanın patlatılmayacağı garanti edilmeyecektir.

10- Overdose dergideki tüm yazarlarla (yeni zibidiler de dahil) iyi ilişkiler içinde olmaya özen gösterecektir. Karşı tarafın bu özeni suistimal etmesi halinde takınılacak tavır ve sonucu gazetelerin 3. sayfasında geniş olarak yer alacaktır.

11- Overdose yazarına dergi yapımı sırasında "aşağı in kola al!", "onu, bunu ve şunu ver" gibi emir cümleleri kullanılmayacaktır. Aksini yapanlara "bir lama gibi" tükürülecektir.

12- Overdose'un içeriği bir sabır, emek, çalışma, kan, ter, soluk, göz feri, göz nuru, beyin suyu harcanarak oluşageldiğinden eleştiri yapılmayacaktır. Yapılacaksa rasyonel bir tavır takınılacaktır. Aksi davranışta bulunanlara Marsa ilk insanlı yolculuk ayarlanacaktır.

13- Overdose'a asla ama asla fakat hiçbir zaman tavsiye soruları sorulmayacak. Aksi davranışta bulunanlar Allahından buldurulacaktır.

14- Overdose'a asla ama asla fakat hiçbir zaman Murat Adanç soruları sorulmayacak, yorumları yapılmayacaktır. Aksi davranışta bulunanların suratlarına kezzap atılacaktır.

15- Bu bir manifestodur. Bu manifestoyu okuduğunuz anda kabul etmişsiniz demektir. Hiç bir şekilde itiraz kabul edilemez. İtiraz halinde iseniz bir disket yollamanız şarttır [bu maddeyi ben de anlamadım!].

"sorununuz ne olursa olsun, her yere danıştıktan sonra bir de **Overdose'a** danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, belki de gerçek çözüm hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur

HAZIR mISInIZ?

<|PNTGRAM|>

Selam, Zebani. Nasılsın görmeyeli? Soru ve muhabbet, bayağı çok bende. Özledik seni ve Gameshow'u. Zaten Türkiye'de sizin kalitenize yaklaşabilen sadece bir tane bilgisayar-oyun dergisi vardı. Siz gidince, meydanı boş bulup, bayağı bir ..tleri kalkmıştı. Artık siz varsınız neyse ki. Bu arada MEG geçen sayıdaki yazısında askerliği tecil edilmeseydi, dergiye tekrar devam edemeyeceğinizi yazmış. Yani bir iki sene sonra MEG Bey askere gidince Gameshow yine kapanacak galiba. Yani bana öyle geldi. Yapmayın yav! Bir yolunu bulun. İşi iyice oyuncak ettiniz yani. Sanki dergi çıkartmıyorsunuz da REAL TIME DERGİ ÇIKARTMA STRATEJİSİ oynuyorsunuz. Dergiyi uzun süre bir daha kesmeyin yav! Eğer yine dergiyi kapatacaksanız önce bir SAVE edin bari. Eheh... Biraz sosyal, kültürel, zihinsel olaylardan bahsedelim. Bizim salak TV kanallarında izlediğimiz eski filmlerden değil de sinemaya gidip kendin gördüğün en iyi bilimkurgu hangisi? Gerçi, sen, hemen sevdiğin eski bilimkurgu romanlarından filmi yapılanları aklına getireceksin; ama bunu yapma. Bence CONTACT ve MATRIX. Starwars ve benzeri ünlü seriler de tabi ki güzel; ama konuları otuz yıl önceki kült uzay konulu filmlerden pek farklı değil, bence. Zaten diğer Burus Vils'in falan oynadığı son derece basit konulu çocuk filmlerini saymıyorum bile.
Romanlarla ise pek fazla aram yoktur, açıkçası. Ama pek FRP

GELSİNLER ARTIK

- DRIVER (GT INTERACTIVE)
- HOMEWORLD (SIERRA)
- ULTIMA 9: ASCENSION (ORIGIN)
- DIABLO 2: (BLIZZARD)
- RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR (REDSTORM)

yukardaki 5 oyun Eylül ayı içersinde çıkacak olanlar...

- QUAKE 3: ARENA (id SOFTWARE) - EKİM AYINDA
- GTA 2: (TAKE 2) - KASIM AYINDA
- HALF LIFE: OPPOSING FORCE: (SIERRA) - KASIM
- THEME PARK WORLD: (EA) - KASIM AYINDA
- AGE OF WONDERS: (TAKE 2) KASIM
- INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE: (LUCAS ARTS) - KASIM
- FORCE COMMANDER: (LUCAS ARTS) -KASIM
- AGE OF EMPIRES 2: (MICROSOFT) - ARALIK AYINDA
- DAIKATANA: (EIDOS) - YILBAŞI
- DUKE NUKEM FOREVER: (3D REALMS) - YILBAŞI
- MAX PAYNE: (3D REALMS) - YILBAŞI
- COMMANDOS 2: (EIDOS) - KIŞ
- TEAM FORTRESS 2: (SIERRA) - KIŞ
- GABRIEL KNIGHT 3: (SIERRA) - KIŞ

ÇIKMAYACAĞI GİBİ GELMEYECEK OYUNLAR

1- BENEATH: (PRESTO STUDIOS)
2- WARCRAFT ADVENTURES: (BLIZZARD)
3- STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY: (INTERPLAY)

ile ilgilenmesem bile (Computer RPG'leri dışında) LORDS OF THE RINGS bayağı hoşuma gitti. Biraz geç keşfettim aslında; o yüzden daha bitiremedim seriyi. Ayrıca, yine TOLKİEN'in LOTR serisinden önceki olayları konu alan HOBİT romanını da tavsiye ederim. Tabi eğer fantazi edebiyatıyla ilgilenirsen. Ama eğer sadece bilimkurgu ve felsefe okurum, dersen o başka tabi. Senden bilimkurgu tavsiyesi isteyeceğim; ama ne de olsa FRP&MAGIC'de ve GS'un geçen sayısında bu konuda çok ayrıntılı şekilde bahislerde bulundun. RINGWORLD ilgimi çekti bayağı; ama almak konusunda kararsız kaldım.

Soru bölümüne gelmeden önce biraz da müzikden bahsedelim. Ben genelde SLAYER, SEPULTURA ve yerli olarak da PENTAGRAM dinlerim. Açıkçası METALLICA'dan hiç anlamam ve sadece son birkaç albümlerinde birkaç parçanın adını bilirim. Ama kulağıma pek hoş gelmeyen parçalarından TURN THE PAGE'e bayılıyorum ne hikmetse. Sanırım sen eski Metallica'yı seviyordun. Yani senin için Metallica LOAD'dan önce ve LOAD'dan sonraydı (Çok şey mi biliyorum ne???). Son zamanlarda senin fevirit grupların hangileri?

Son olarak da PENTAGRAM hakkında ne biliyorsun? Yanlış hatırlamıyorsam, az da olsa dinliyordun (Bak şimdi...). Sanırım adını tam hatırlamadığım bir Alman şirketle anlaştılar. Ve beşinci albüm 1999 sonbahar-kışa doğru falandı. Sende data var mı bu konuda? Ve Heavy Metal dergileri alırmısın? Hangilerini?

GAMESHOW, yayın hayatına ara vermeden önceki son on sayıda falan mektubum yayınlanmıştı. Umarım bu da yayınlanır (Klasik okuyucu imaları...). Bir sonraki sayıda geyik bölümünü kısaltayım mı, yoksa içimden geldiği gibi daha da abartayım mı? Sorularrr...

1-Sanıyorum, eski GS'da kapak ve sayfa tasarım-düzenlerini sen yapmıyordun. Zaten bayağı bir değişik. Daha doğrusu tamamen. Kapaktaki "GAMESHOW" fontu dışında tabii. Sayfa düzeni falan dahiyane görünüyor. Belli ki bayağı uğraşıyosun. Ama bazı yerlerde, özellikle oyun tanıtımlarında biraz fazla abartmışsın gibi geldi. Yani fazla karışık gibi. Ama herhalde gözümüz alışır yavaş yavaş. Sorum ise şu: Sayfa düzenini yaparken falan, hangi programı ve programları kullanıyorsun.

2-Aslında ikinci sorum yok. Bu yaz dergi denememiz için neredeyse tüm vaktimi harcadım. Doğru dürüst oyun oynayamadım. Aslında dergimiz için bayağı oyun oynamak zorunda kaldım ve zevk için de bayağı oyun oynadım. Ama aklıma hiç oyun sorusu gelmiyor. O zaman şunu sorayım bari. Cevap vermeyeceğini biliyorum ama... Senin asıl mesleğin ne? Ve bazı konularda, genelde cahil ve tutucu bir halkın yaşadığı ülkelerde olan toplum baskısıyla karşılaştın mı? Ben bunlardan nefret

Mesela, belli bir yaştan sonra -yirmi, yirmi beş falan- bilgisayarla ilgilenen kişilere "Çocug musun da hala bilgisayar

Veya yaşın yirmi beşi geçtiyse Bu tür baskılar genç

ediyorum. Mesela, belli bir yaştan sonra -yirmi, yirmi beş falan- bilgisayarla ilgilenen kişilere "Çocug musun da hala bilgisayar oynuyong layn!" derler, bazı cahil ve geri kafalı insanlar. Veya yaşın yirmi beşi geçtiyse ve hala bekar bir erkeksen hor gözle bakarlar sana. Barlara gidiyor, içkici falan derler. Gerçi henüz yirmi yaşında bile değilim ama bunları biliyorum. Bu tür baskılar genç kadınlara daha çok yapılır ülkemizde. Sen bu konuda neler düşünüyorsun ve böyle şeylere tepkin nasıl olur?

3-GS'de yazar olabilme ihtimalimiz var mı? Böyle bir kampanya düzenler misiniz ileride?

Mektuplarım (Disketlerim) bitmeyecek. Diskete son derece güzel bir içerik sağladım. Program falan... Bu kıyağı kimseye yapmam yani...

EVREN BAL "|PNTGRAM|" - E-MAIL: evrbal@hotmail.com

*Tüm GS okurlarını ve GS yazarlarını IRC'deki en iyi ve kalabalık Gameshow kanalı olan Aidata serverındaki #Gameshow 'a bekliyoruz. Nick'imi biliyorsunuz. Aidata, Mirc programınızdaki server listesinde yoksa: Options'dan ADD'i seçin. 1. boşluğa aidata, 2.'ye irc.anet.net.tr, Port'a da 6712 yazın.

Zebani: Yahu senin çok ilginç bir özelliğin var: Kendi kendine serbest bir mantıkla soru sorup sonra cevabın yine kendi kendine oluşması. Bu patalojik bir durum. Sendrom gibi bişey. Takıntı bile denilebilir. Yoksa nevroz muydu ya? Neyse ne bu durum klinik durumlar kinetiğine de aykırı [ne?]. Şimdi diğer dergiler için böyle ayıp şeyler söyleme bence. Sadece işin gereği neyse onu yaptı atkafalar, ay ne dedim ben, bak senden bulaştı bu bana. Neyse şakayı bir kenara bırakırsak dergi kapanmayacak bunu bil. MEG askere gitmeyecek, giderse de dergi devam edecek ve ayrıca askerliğini torpilli olarak yani general olarak yapacak [konu bağlama yönteminde hata 1]. Bilimkurgu konusuna gelince ben TV de bilimkurgu seyretmem. Çünkü reklamlarla veya abuk sabuk alt yazılarla içine sıçıyorlar filmin. Seyrettiğim en iyi bilimkurgu filmi Blade Runner'dır. Bu filmin yanına hiçbirisi yaklaşamaz. ve Matrix ikinci sırada. gerçekten muhteşem bir film. Contact da iyi, hem de çok iyi [kitabı bin kat daha iyi. yazarı Carl Sagan merak ediyorsan]. Romanlar da güzeldir. Hayal gücün tıpkı filmlerde ki kurgu gibi işler. Her şeyi sen kurarsın, dahası hepsi senindir. Roman okumanı tavsiye ederim. Ringworld' u alıp almama konusunda sadece şunu söylüyorum: mutlaka almalısın. Müzik konusuna gelelim. Sepultura için Max Cavalera gittikten sonra işi bitti dediler. Çoğu kişi de yeni albümü beğenmedi ama bir albüme belli bir yargı biçmeden önce iyicene dinlenmesi gerektiğine inanıyorum. Sepultura o kötü eleştirileri haketmiyor. Taş gibi bir albüm ve nihayetinde Max olmasa da taş gibi sepultura. Aynı şey Metallica içinde geçerli. Artık eski Metallica'yı bulamayacağımızı biliyoruz. Geçmiş bir şekilde yeniyi ve değişik olanı kabul etmiyor. Metallica da artık yeni olarak var. Geçmişi

DiSKEt ve HikYe KAmpanyaSı yeniden başladı. Lütfen gereken ilgiYi GösteRELİm. ÖzeLlikLe Hikaye de...

istemiyorlar. Müzikleri de bunu tam olarak destekliyor. Bir "and justice" gibi albüm yapabilecekken Load' ı yapmaları bunun tam kanıtı. Bu arada Reload'ı artık dinleyebiliyor hatta bazı şarkılarını beğeniyorum bile. Ama Load hala çok kötü. Bu günler de çok ama çok fena Dark Tranquillity'nin "projector" [süper ötesi bir albüm], In Flames'in "Colony" , Megadeth'in "Risk" albümlerini dinliyorum. Ay amma yazdım ben ya sorularına bakalım:

1- Eskiden ben yapmıyordum. Şimdi ben yapıyorum gördüğün gibi. Sayfalar değişik evet, çünkü öyle olması gerekiyor. Artık klasik bir sayfa düzeni beni rahatsız ediyor. Aslında sayfalarda abartı filan yok, karmaşa da yok. Karmaşık olan kafalar. Dediğim gibi Gameshow yeniden çıkarken birçok kişi eski Gameshow'u göreceklerini sandılar. Ama "yeniden çıkmak" beraberinde bazı yenilikleri de getirir ki şimdi ki Gameshow'da bu var. Yani olması gereken var. Buna alınmak, aşağılamak ve saçma sapan sıfatlar yapıştırmak bence çok anlamsız [bunları sana demiyorum!]. Zamanla alışacaksınız.

2- Benim asıl mesleğim çok gizli asla söylemem [gizli işte!]. Toplum baskısıyla karşılaşmak gerekmiyor ki, onun tam içinde bulunuyoruz. Toplumsal kod'lar her an her zaman işler durumda hatta sen ve ben bile bunları bazen işletiyoruz. Toplumumuz geri kafalı, tutucu, dogmatik ve kompleksli. Kendi hayatlarının kısır işleyişine bir hakaret olan herşey onlar için "tu kaka!" şeylerdir. Biraz bilgili, hoşgörülü ve tecrübelerinden sağlam bir hayat görüşü çıkaran bir kimseden "oyun oynamakla" ilgili kötü birşey duymassın. Bu çok geniş bir konu aslında. Şimdi burda söylenmeyecek çok şey var. yeni çıkacak kitabımda bunların hepsini en acı şekilde yazacağım [şaka sanıyorsunuz di mi? bekleyin]. Tepki vermek ise daha da zor. Takma kafana derim, polemiğe girme derim, bir avuç sabır, bir kova beyinden üstündür derim, sürekli derim...

3- İhtimal var tabii ama şu anda kadro ağzına kadar tıka basa dolu. Eğer yazar ihtiyacımız olursa bunu tıpkı bir padişahınkin de olduğu gibi bildireceğiz büyük ve uzun bir fermanla [bu da olmadı gibi!].

Diskete hazırladığın içerik çok hoş olmuş. Gerçi programların hepsi bende var ama yine de teşekkür ederim. Bu hareketinden dolayı seni Lord ilan etsem toplum ne der acaba? Bence şöyle birşey derler:

"MEKTUPLARINIZI SADECE DISKETTE YOLLAYIN, HELE BIR DE MAILLE YOLLARSANIZ GALAKSILER ADINA MINNETTAR KALIRIM!"

Zebani'ye,bütün GaMeSHoW yazarlarına ve de değerli patron MeG'e sevgiler ve saygılar,

Öncelikle, bir sene önce bizi -yani bütün GaMeSHoW okuyucularını- üzerek dergiyi bir süreliğine de olsa kapattığınız için sizi kınıyorum.O gün adeta bizim içimizden biri öldü.Her ay başı, benim için, yeni bir ay başlangıcından öte GaMeSHoW demekti,o insanlarla buluşmak demekti,o hiç bir yerde bulamadığım muhabbet havasını bulmak demekti.Aslında GaMeSHoW hiçbir zaman kapanmamıştı, o hep bizimleydi.Frp&Magic'te o afişi gördüğüm an yeniden içimde o itilmiş, başka hiç bir yerde bulamadığım GaMeSHoW sevgisi belirdi ve sabırsızlıkla bu anı bekledim birçok GaMeSHoW hayranı gibi. Bu giriş bölümünü yaptım; çünkü sizin, biz GaMeSHoW okuyucuları kalbindeki öneminizi anlatmak için.Evet, şimdi yenilenen (Senin büyük emeğinin geçtiği...)GaMeSHoW artık hep bizimle.....umarım.Şimdi artık sorularıma geçiyorum.

1.OverDoSE'u okumak için dekoder mi alıcaz, yoksa gelecek sayıda gözlük mü vereceksiniz? Aslında sayfa tasarımları hoşta biraz karmaşık.Sen ne düşünüyorsun?

2.Bu mektubu yazdığım gün MaTRiX'e gittim. Böyle film görmedim ben! Bir bilimkurgu hayranı olduğundan dolayı senin de gittiğini tahmin ediyorum. Sen filmi nasıl yorumluyorsun, on üzerinden kaç veriyorsun?

3.Hani, biz hikaye yolluyorduk, ödülü götürüyorduk ya ne oldu; hala şansımız devam ediyor mu?

4.Kimse CD istemiyordu; ama bence gerçekten gerekliydi(Tabi eğer muhebbetten kıssaydınız olmazdı.). Şöyle bir şey olmaz mı, siz oradaki bütün elemanlarla derginin hazırlanışı esnasında filmler çekseniz, onları Avi formatına çevirip cd ye koysanız böylece biz de sizi ve o havayı bir nebzede olsa(Nebze, ne bea?) görsek? He, olmaz mı Zebani? Şu cehennemin biricik zebanisi!...Yoksa, cümleten Kamer' e geliyoruz.

5.Senin korsan yazılım kullanmak hakkında düşüncelerini alabilir miyim(Bir an kendimi spiker gibi hissettim.)?

6.Cadıloz ablamıza ne tür sorular soracağız? Abuk subuk soruları yanıtlamak, acaba, ablamızın bir hobisi mi?

7.Aslında, sorsam daha çok soru sorarım; ama arkadaşlara haksızlık olmasın, diye son bir soru:Tiberian Sun'da, on ikinci bölümde, küçük bir tiyo verir misin?

a.Engin ablamız artık cinsiyetini belirlemiş gibi, artık ona ne diyeceğiz Engin Bey ya da Engin abi veya Engin Bey oğlum gibi. Sen ne diyorsun ona?

b.POSTER verecek misiniz?

c.Sence, o eski oyunlardaki tat şimdiki yeni nesil süper,ultra,üç boyutlarda var mı?

d.Sega'nın yeni makinesi DreamCast hakkında bilgin var mı?

e.Bu sene benim için ÖSS denen illet var ve dolayısıyla bilgisayardan biraz uzak kalacağım. Çok oyun çıkar mı acaba? Sen ÖSS-ÖYS senesi ne yaptın? Son bir soru dememiş miydim?

Bu soruların hepsi, sanırım, kilit sorular. Kimsenin yanıtını tam bilemediği sorular yani.

Evet, hepsi bu kadar bana kalırsa daha konuşulacak çok şey var; ama ne yapalım? Zaten uzun bir süre daha bizimlesiniz, çok vaktimiz olacak.

oynuyong layn!" derler, bazı cahil ve geri kafalı insanlar. ve hala bekar bir erkeksen hor gözle bakarlar sana. kadınlara daha çok yapılır ülkemizde.

aşırı istekliler; buraya bakın!

Şimdilik küçük ama ilerde gayet yararlı ve büyük olabilecek bir hizmet anlayışı ile karşı karşıyasınız. Öyle abartılı bişey değil aslında, hatta klasik bile denilebilir. Uzatmadan konuya gireyim: Hani çok istediğiniz birşeyler vardır da bulamassınız ya da elinizde birşeyler vardır [bu birşeyler dediğim kitap, kaset, CD, oyun vs vs. Buzdolabı, araba lastiği gibi şeyler değil yani!], satmak veya değiştirmek istersiniz; fakat bunu en kolay ve en hızlı yoldan nasıl yapılacağını bilemessiniz ya! İşte burası tam aradığınız yer. Artık satmak, değiştirmek [ya da birşeyler paylaşmak diycem yalan olacak] istediğiniz bir şeyleriniz varsa hemen en kısa yoldan ya buraya disketle [ısrar ediyorum] ya da polat@gsmnet.com adresine mail atarak başvurun. Almak, satmak, değiştirmek isteyeceğiniz şeyleri tam olarak belirtin. Adres, Telefon gibi bilgileri vermeyi de unutmayın tabii. Evet önümüzdeki aya kadar hem isteklerinizi hem de elinizdekileri bi gözden geçirin bakalım...

SANALOĞLAN

Gülelim eğlenelim,
Eğlenelim çoşalım,
Kuduralım Yarabbi!

bir sanal oğlan macerası daha: NBA DRIVE 2000

Bu, sizin gezegen, ne kadar kişiliksiz hareketler yapiyor farkettiniz mi hiç? Güneşin etrafında, saygidan, bir köpek gibi 27 derece 23 dakika egik ve ezik bir şekilde, kendi etrafında, dönüyor. Firil firil dönüyor. Bir çeşit dönek. Hiçbir şeyi elinde tutma becerisini gösteremiyor. Siz zavalli insanciklar ve salak bir ay dişinda. Sadece dönüyor. Aynı yerde. Doğduğunuzdan beri aynı yörüngede dönüp durduğunuzu hiç fark ettiniz mi? Belki bu yüzden kuyruklu yıldız olamıyor. Ve olamayacak da. Siz de bir uşağın, bir döneğin üzerinde yaşayan küçük partiküller olarak kalacaksınız. Ve belki de bu kısırdöngüden hiçbir zaman kurtulamayacaksınız. İlkbahar, kış, sonbahar, yaz. Başka bir mevsimi belki de hiçbir zaman göremeyeceksiniz. Yörüngeden çıkmak cesaret ister. Sıkar biraz.

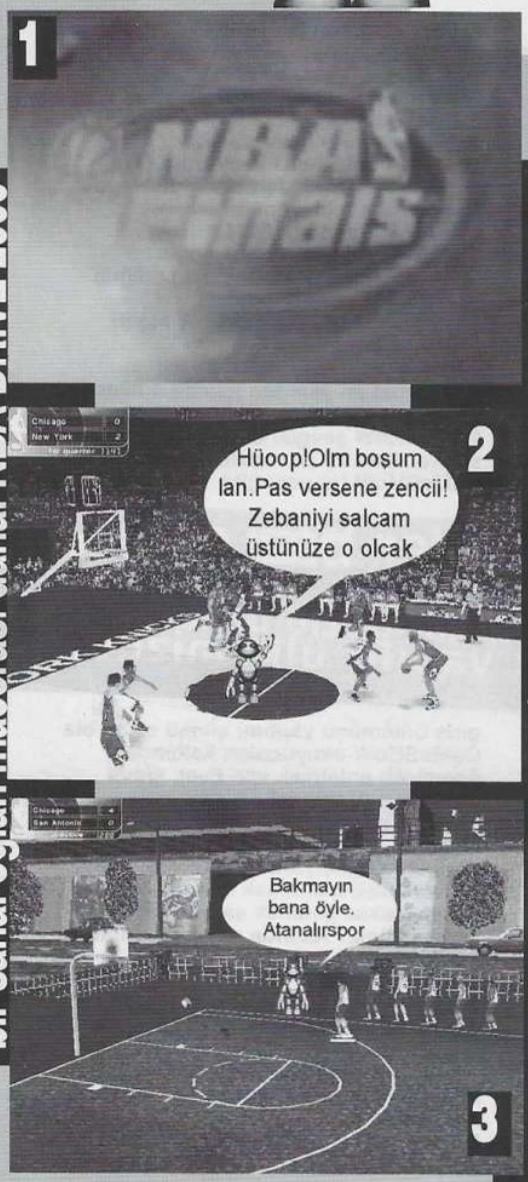
Acaip gezegeniniz kendi etrafında otuz kere daha döndü. Bunu fırsat bilen editör Zebani, bana geçen ay dediği gibi "Bir ay oldu, dergi çıkacak, hadi yazı yaz." dedi. Ben de "Hadi len!" dedim. O da kafama Nba Drive 2000 adlı cd'yi fırlattı. Ben de masayı devirdim. O, 45'lik koltunu çekti, ben pompalı tüfeğimi çıkarttım. O ağır makinalısını yerleştirdi, ben RPG'mi bir el havaya ateşledim ve beynine doğrulttum, o antitankını kafama dayadı ve "Kurşunun bitti, robot bozuntusu; yarın o lanet yazı elimde olcak" dedi. Cephanem kalmamıştı... Gezegeninize ayak uydurduğum o anda, editörün önünde yaptığım açının 27 derece 23 dakika olması belki de sadece bir rastlantıydı. Elimdeki CD'ye baktım ve ona "Nikembe Mutombo" dedim. Bu, Atlanta Hawks'da oynayan Afrikalı ayı bir zencinin adıydı. O bana cevap vermedi... Dergisini kurtaran antitankını, şefkatle okşuyordu.

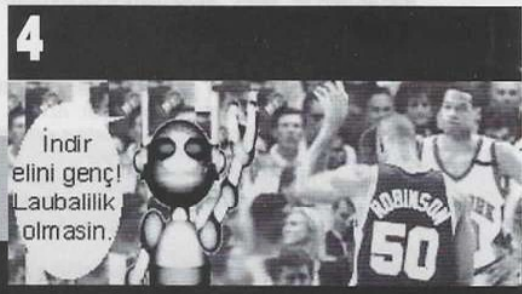
Evet, partiküller, bu ay sizler için NBA'e gittim. Futboldan daha az aptallık içeren bir spor olduğunu duymuştum. Gerçekten de bir yuvarlağın etrafında yirmi iki kişi değil on kişi koşturuyorlar. İyi de koşturuyorlar hani. Ben baskette yenileni severim. Çünkü yenen kupasını 23 derece 27'lık bir açıyla uzanır ve alır. Yenilen farklı bir şey yapmıştır. Muhtemelen farklı bir şey yaptığı için yenilmiştir. O fark ona farklı bir mevsimi yaşatır. Yörünge dışındaki o yeni mevsimi...

Geleceğimi duyup uçakta ve takımda (San Antonio Spurs) yerimi ayırtmışlar sağ olsunlar. Özellikle Amiral ve Tim, yakınlık gösterdiler. "Abi, finallerde sana çok ihtiyacımız var." dediler. Kıramadık gençleri, gösterdik bir iki numara. Saygılı çocukları severim. Neyse, final için New York'la bizim takım (San Antonio) finale çıktık hemen. David'e dedim ki (Robinson) "Amiral, takımları denk alın, ben pek anlamam". Denk almamışlar, kolay kazandık.

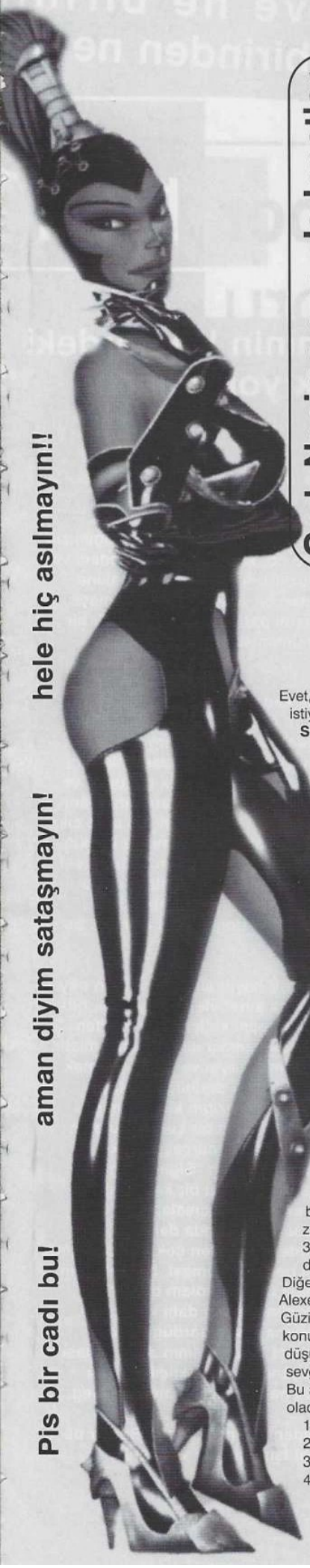
NBA Drive'ın en iyi yönü, kafana eserse dışarı çıkabilmen. Çıktık dışarı. Onlara bir kaç numaramı gösterdim. Bir kere hizaya geldiler önümde farkındaysanız. "Basketbol topu sepete atmaktan öte birşeydir" dedim onlara. Estetik ve show işidir. Ve her ne olursa olsun burda olan herşey saha içinde kalir. Belki de sadece basketbolda önemli olan üç puan değildir. Zaten istesenız de üç puan alamazsınız.

Gerçekten de Microsoft amcam güzel bir ambiyans yaratmış. Kışın eve kapanılan günlerde, bir iki numara çekip deşarj olabilirsiniz. Grafikler güzel. Seyirciler arasında hoş bir bayan gözüme çarpmadı değil. Ama dönme vakti gelmişti. "Kal." diye israr ettiler; ama ben yeni maceralara dalmak üzere Kamer'e geri döndüm. Duydum ki Türkiye'deki gençler de sezonu açmışlar. Ee, bilgisayarlarda da sezon NBA Drive 2000'le açılmış oldu artık. Kırın joystick'leri vurun klavyelere... Zaman, topu sepete atmanın zamanıdır. Yalnız her zaman yaptığınız açıya dikkat edin.





siteme beklerim efendim
www.sanaloğlan.com



Pis bir cadı bu! aman diyim sataşmayın! hele hiç asılmayın!!

Cadı Nesime gururla lanetler

Merhaba .... Öncelikle bir iyi, bir de kötü haberim var...İyi haber benim için, kötü haber Zebani ve Zebani'yi seven herkes için. Sevgili editörümüz, hayatının kalanını, artık, vıraklayak ve lezzetli sinekler peşinde zıplayarak geçirecek. Belki de hayatı bir anlam kazanır böylece...

Zebani'nin değişimine neden olan şey neydi ? İsterseniz, şimdi Zebani'nin çocukluğuna bir dönelim (Çocukluğuna mı ? Hayır, buna dayanamam.). Düşündüm de... Bir ay öncesine dönsek de olur.

Evet, tam bir ay önce Gameshow'da Cadı Loz olarak karşınıza çıktım.

Ya da çıktığımı sanıyordum...

O sabah kedim Tırmık, Gameshow'u getirdiğinde başını okşayıp dergiyi ağzından aldım. Ama biraz sonra olayı fark ettiğimde, kedim Tırmık kendisini sinirden fareye çevireceğimi bilse böyle bir şeyi aklına bile getirmezdi herhalde (Aslında o kadar da kötü değil. Düşünsenize herhangi bir kedi bir fareye bu kadar yakın olabilmek için neler vermez. Nankörlük benimkin de canım...). Koltuğuma oturup, şu Gameshow'un yazmama değecek kadar iyi bir dergi olup olmadığını incelerken gözlerim yine aynı derginin 89. sayfasında faltaşı gibi oldu, sonra o gözlerimi kan bürüdü. Ardından kedim fareye, Zebani de kurbağaya dönüştü. Köşemin ismi "Cadı Loz" yerine dev harflerle "Cadaloz" olarak yazılmıştı. Yüzyıllar boyu "Cadı Loz "olarak yaşayan ben, bir editörün kurbanı olarak artık "Cadaloz" olmuştum. Diğer cadı arkadaşlarımın alay konusu olmam içten bile değildi. Nitekim oldum. Şimdi hayatımın kalanını "Ben cadaloz değilim, Cadı Loz' um" demekle mi geçireceğim? Tek umudum, bunu bir seferde anlayacak kadar zeki bir okuyucu kitlemin olması...Evet, zeki olduğunu umduğum okuyucu kitlem size söylüyorum: Ben bir cadıyım, adım da Loz ve kesinlikle cadaloz değilim.

İsterseniz Zebani cephesine geri dönelim. Hayır, bir dakika! Önce kedim Tırmık'ın cephesine dönelim (Ya da farem mi demeliydim ?). Onu bir an önce eski haline çevirmeliyim. Yoksa kendi kendini yiyen ilk salak kedi benimki olacak. Nerede şu büyü kitabım? Eveet, işte burda...."Kızgınlıkla fareye çevrilen kediyi, pişman olup eski haline çevirme büyüsü"..."Sinemte belte krisante rendi". Artık kızgınken etrafımda dolanmamayı öğrenmişsindir herhalde minik kedi.... Bir şeyler öğrenmesi gereken biri de Zebani. Bana az önce "Vrak" dedi. Acaba "Pişmanım" mı demek istedi ? Benim yapmam gereken tek şey söylediklerini anlamam için biraz daha çaba sarf etmek. Ama onun işi biraz daha zor olacak tabi... Herşeyden önce hem zıplayıp hem editörlük yapmak kimse için kolay olmasa gerek. Zira ciddiye alınmama gibi bir tehlike söz konusu. Üzgünüm; fakat bir süre bu tehlikeyle yaşaması gerekecek.

Evet, kurbağa ya da fareye dönüştürülecek kimse kalmadıysa ben artık bazı mektuplara göz atmak istiyorum.

Sevgili Cadıloz Teyze,

Selam..Ben MOUSE. Nasılsın teyze? Neyse, sanırım sen bu tür "Merhaba. Ben iyiyim. Sen nasılsın?" tipi muhabbetlerden hoşlanmıyorsun; o yüzden apar topar beni fareye çevirmeden sorularıma geçiyorum izninle teyzeciğim. :)

1- Gerçekten kadın mısın? Hehe, ne bileyim yani dergide kimin ne olduğu belli değil; baksana onca sene Engin Abla, dedik, bağrımıza bastık adam(yani...) üç sene geçti erkek çıktı "Ben erkeğilim" diyor şimdi. Sen ne diyorsun Cadıloz Abla... Evet abla?

2- Hiç oyun oynar mısın? Ne bileyim Resident Evil 2 gibi falan.

3- Neden dergidekilerle uğraşmıyorsun? Mesela Zeboş'la falan? Tam uğraşılacak birisi aslında takılsana biraz, tam Cadılozluk değil mi teyze?

Evet, şimdilik aklıma gelenler bu kadar Cadıcığım(vaay). Mektuplarımın devamını istersen bir burun oynat ben anlarım. ;)

Sevgiler Saygılar,

Tuğhan "MOUSE" Arslan

Seni fareye filan çevirmeme de gerek yok; "MOUSE" olarak sen olayı kendi kendine halletmişsin zaten.

1- Tam beni Cadı Loz olarak algılayan biri çıktı, diye sevinirken olaya teyze olarak devam etmen doğrusu hevesimi kursağımda bıraktı. Sanırım bu sitem cümlesi de cinsiyetim konusunda sana bir ipucu veriyordur.Yani kaç erkek kendisine "teyze" dendi diye sinir olur ki ?

2- Evet, oynarım. Delta Force' u çok severek oynuyordum. Ama takım arkadaşlarıma, karşı takımdakilerden daha fazla zarar verdiğim için olsa gerek bir süre sonra oynayacak bir takım bulamama sorunu ortaya çıktı. Eh, elimde silah dağ tepe yalnız başına dolaş dolaş olmuyor. Durumu kabullenerek beni takımlarına almayan arkadaşlara hayatı zehir ediyor ve bu şekilde acımı dindiriyorum. Resident Evil 2' yi oynuyorum. Başkaları oynarken herkesin üstüne atlayan zombiler benden kaçıyor. Ben de diğerleri gibi kaçıp kendimi savunmak, silahlarımı kullanıp birkaç zombi öldürmek istiyorum. Ama girdiğim ortamda bir tane zombi kalmıyor. Daha cesur zombiler istiyorum. Tek umudum Resident Evil 3....

3- Eğer yazıları sondan başa okuma gibi bir alışkanlığın yoksa bu sorunun cevabını çoktan aldın, demektir.

Diğer mektuplara gelince...

Alexe Kara gibi bazı arkadaşlar ise "teyze" den çok "abla" demeyi tercih ediyor. Böyle derken de beni Güzin Abla ile karıştırıp neden sevgili bulamadıkları veya mevcut sevgilileriyle neden anlaşamadıkları konularında yorum yapıp öğüt vermemi bekliyorlar. Üstelik yardım istedikleri bir cadı. Bu denize düşüp yılana sarılmak gibi bir şey. Vereceğim öğütler asla sevgili bulamamanıza veya mevcut sevgilinizi kaybetmenize neden olabilir. Böyle bir riski almak niye a benim cengaver okuyucularım ? Bu arada Zebani'ye ne olduğunu merak mı ediyorsunuz ? Birkaç ipucu cevabı bulmanıza yardımcı olacaktır :

1- Sağ tarafa bakarsanız, köşemin ismi artık olması gerektiği gibi.

2- Elinizde tuttuğunuz bu dergi bir kurbağanın yapamayacağı kadar iyi.

3- Eski alışkanlıklar pek kolay bırakılmadığı için hala arada bir zıplayıp sineklere iştahla bakıyor.

4- Hadi artık başka bir sayfaya geçip beni rahat bırakın; yeter bu gün sizinle uğraştığım....

nesra@netone.com.tr

Bunlar sidik yarıştırır yıllardır ve ne birini ne birinden ne de

Ben kısa kesiyorum, yazının istediğin bölümlerini cutlayabilirsin,copiliyebilirsin, istersen pasteliyebilirsin; bütün hakları sana aittir.
Bütün GaMeSHoW ailesine, tekrar tekrar, bu yeni dönemde başarılar diliyorum ve hepinizi çok seviyoruz, hayatımıza o eski tatı geri döndürdüğünüz için bilin ki hepimizi çok mutlu ettiniz.Mektubumu yayınlarsan gerçekten çok sevinirim.
The show has never stopped,and never gonna stop.
GAMESHOW-FOREVER.Nokta(.)
Metin'MaTT'Uludoğan

Zebani: Evet şimdi yeniden beraberiz di mi? Eski dosyaları hep bareber kaldıralım. Biz de zaten sizin gibi Gameshow'suz yaşayamadığımız için tekrar burdayız. Geçen ay ki overdose'da yazdığım gibi tıpkı [ne güzel yazmışım o yazıyı. İzin verirsen kendimi burda biraz övücem. Sen git bişeyler ye! sanırım uzun sürecek]. Cevaplara geçmemin mecburiyet olduğunu hissettiğim anda hiç düşünmem cevaplarım:
1- Evet aslında bu işten para kazanmak için böyle yapıyorum sayfaları. Bi dekoder alırsan daha net okuyabilirsin. Hayır gözlük vermiycem, o çok pahalıya patlar bana [dekoder sanki çok ucuz]. Sayfaların karmaşıklığı hakkında yukarda bi açıklama yaptım. Metin, sen metin ol [isim esprisi yapmıycaktım hesapta ama dayanamadım!].
2- Matrix son derece güzel bir film. Action tarafı hariç felsefi bir altyapısının da olması çok hoş. Son derece güzel diyaloglar ve action sahneleri var. Çatışma sahnesindeki çekimler, çatıda ki helikopter sahneleri, Neo'nun Ajan'la dövüşme sahnesi, Ajan'ın Morpheus'la yaptığı insanlık ve virüs benzetmeli mükemmel diyalog [daha doğrusu monolog] ve neo'nun insan tarlasında ki ilk gözlerini açışı en beğendiğim sahneler. Ayrıca bir gün gelişmiş bir YZ yaparsak ve o da başımıza bela olursa tıpkı Matrix'de ki ajan gibi olacağına eminim. Mükemmel bir tipleme. Filmin en iyi tiplemesi. Matrix'e 10 üzerinden 9 veriyorum. 10 üzerinden 10 verdiğim tek film Blade Runner'dır.
3- Tabii ki devam ediyor, hala ne bekliyorsun, otur hikaye yaz hemen. Ama her hikaye yazan ödül götürmüyor. Güzel yazacaksın.
4- Cd dedin benim de aklıma bişeyler geldi söyliyim bari: şimdi bazı insanlar CD vermeyin, nerde amatör ruh, biz CD'siz Gameshow'u daha çok seviyoruz gibi şeyler söylüyorlar [mavra board da. uğramayı unutmayın]. İlk önce Amatör kavramından bahsetmek istiyorum, yani arka planı, tarihi, gelişimi ve etkileri üzerine... ay ay tamam kısa konuşacağım, siz şöyle yaslanın arkanıza ve okuyun: Amatörlük denilen şey söz konusu dergi olunca belli başlı kaygılar olmadan yapılan işe inanmak demektir. Samimiyet ve içtenlik demektir. Mizah demektir, belli bir bakış açısı demektir ve herşeyden önce bağımlılık demektir. Amatörlük kavramının kendisine bağımlılığı! Şimdi yukarda saydıklarımın hangisinin Gameshow'da olmadığını söyleyebilir misiniz? Ya da diğer profesyonel olduğunu söyleyebileceğiniz hangi dergi veya dergiler de yukarda söylediklerimden var. Mizah ise mizah, mavraysa mavra, samimiyet ise samimiyet, içtenlik ise içtenlik. Bunlara hala sahibiz, çünkü biz buyuz! Şimdi bana bunları savunan bir derginin CD verip amatör ruhunu keybettiğini kim niye söyler? Bununla ne alakası vardır amatörlüğün? CD'yi vermemizin sebebinin sadece hep yapmak istediğimiz ancak şimdi fırsat bulduğumuz birşey olduğunu söylesem bana inanır mısınız? evet inanın. İnanmalısınız, çünkü böyle! Ayrıca çok pardon ama o CD'den faydalanmak varken neden bas bas bağırıp "CD vermeyin" denir ki? Yani sırf CD verdik diye böyle uç yargılar da bulunmayın lütfen. O herşeyden önce bir hediyedir, size dergiden başka da birşeyler vermek isteğimizin bir sonucudur. Sadece yuvarlak ve parlak bir cisim olarak değil, içerik olarak da en iyisini vermenin sonucudur. Bir CD'nin kendisi neden bu kadar rahatsız edici olsun? Bence bu "CD vermeyin" bağırışları bir "moda" olmak üzere, ya da bir hareket. ve bazıları malesef sırf modaya veya harekete uymak için, inanmadıkları halde "CD vermeyin" diyorlar. Daha CD'nin içine bakmadan "CD vermeyin" diyen birisiyle karşılaştım geçenlerde. Lütfen beyler bayanlar. Bu bir hediyedir, bir isteğin sonucudur. ve size bişey diyim mi? GAMESHOW

rapor no:

Deli doktoru

Deli Doktoru Zebaninin Kamerdeki tipler üzerine kişilik yorumları

MEG

Sürünün başı. Patron, editör, amir, müdür, müfettiş ve daha sayamayacağımız bir sürü baş sıfatın her biri... Yarı realist, yarı materyalist, yarı rasyonel, yarı ampirik, yarı mistik (pek yarı olmadı). Doğum yeri: İstanbul (Heralde öyledir!). Medeni hali: Evli (Sultanlığımızın büyük kaybı!). Dini: İslam. Cilt no, aile sıra no, kayıt no, veriliş nedeni ve verildiği tarih bilinmiyor. Galatasaraylı (güzel!). Aynı zamanda makine mühendisi. Bu yüzden kadranı 240 gösteren bir arabada 250 basmayı başarabilen yegane şöför. Evrende arabasını park edemeyeceği tek bir yer yok. Başarının timsali, anıtlık adam, hümanist, cart curt (hiç yakışmıyor bu tip laflar bir doktora).

Aslında Meg dışardan bakıldığında her ne kadar olgun, sakin ve otoriter bir tablo çizse de, bu tablonun gerisinde 10 yaşında bir çocuğun saklı olduğunu anlamanız pek uzun sürmez (ben 10 yılda anladım öhö!). Bu sebepten dolayı müdür bey, çoşkulu ve heyecanlı olduğu zamanlarda (yani çocuk uyandığında!) en azgın maceralara atılabilecek gözüpek ve candan bir kişi olurken, suskun ve durgun olduğu zamanlarda da (yani çocuk uyurken!), çekilmez, etrafa lanet yağdıran kasvetli bir tip olup çıkar (gözlem ve incelemelerle sabittir). Ama genel olarak yaşamında baskın rol oynayan hümanistliğinden dolayı hiçbir müdür, komutan, patron, şef ıvır ve zıvırda olmayan iyiliksever bir ruh ve dostluğa sahiptir. Sırf bu özelliğinden dolayı evde kalmış kızlarına damat arayan pimpirikli kaynanaların ikinci beyaz atlı prensidir (de artık değil! Herif evlendi. bu satırları rapordan çıkarsaydım keşke).

Adrenalin eksikliğinden dolayı heyecansız bir hayat süren komutan bey, bu eksikliğini gidermek için biri gaza basmak suretiyle sağ ayağını, biri de vitesi devamlı yükseltmek için gerekli sağ elini kullanır. Bu yüzden amir beyin sağ bacağı ve sağ eli adrenalin sağlaması için evrimleşmiştir. Bazı zor durumlarda soğukkanlılığını koruyarak kaygı ve panik yapmak yerine "Aman ne olursa olsun yaa!" diyerek felsefi derinliğini ortaya koyar. Müzikal kişilği ise (nerden nereye!), pop müziğin klişeleşmiş notaları ve kusturucu "aşk, sevgi" temaları arasında bir çıkış yolu arar. Bunun sonucunda Metallica'nın "Sad but True" adlı parçasını çok sevdiğini itiraf eder ve ağlar (bu olmadı!). Bir yandan "Sigara sağlığa zararlıdır, zıkkım için" derken diğer yandan vücudunu bir kalkan gibi kaplamış olan yağlarını görmezden gelecek kadar saçmalar.
Dergi işlerinde master seviyesine ulaşması, yattığı anda daha bir nanosaniye geçmeden uyuyabilmesi (bende bu yüzden çok sorunluyum), her türlü ama her türlü yemeği seçmeden beğenip yemesi, başkalarının önünden diet kolayı kapıp mideye indirmesi (benim kolam bunlar!), kedilerden nefret etmesi, Pamela Anderson'ın isminin dahi kendisini tahrik etmesi, Desktop'ında yabancı ne olursa olsun gördüğü anda silmesi, mizahi yanının güçlü olması, internet bağlantısının zayıf olması (karşıtlık olsun diye yazdım), Mert'in gülüşüne kıl hatta kılçık olması (bende oluyorum) ve tüm bunlar sırasında hala yemek yemesiyle Meg, çok ilginç bir tiptir.
Her insanın sahip olmak isteyeceği 3 şeyden ikisine sahiptir. Bunlar ne mi? Açın bi telefon ona sorun canım aaaa! İşim gücüm var benim.

Önümüzdeki ay: MERT

ne de diğerinin diğerinden üstün bir yanı vardır [cümleye bak yaaa!].

ilelebet CD vermeye devam edecektir. Zamanla alışacaksınız. Ay ben kimle konuşuyordum kendimden geçmişim. Metin nerdesin abi? Kusura bakma ama ağzım açıldığı zaman biraz uzatıyorum galba. CD'nin içeriği hakkında daha çok yaratıcı düşüncelerimiz var. Bizim takım bu konuda gece gündüz çalışıyor. Kameri basmayı unut, çünkü it sürüsü gibi kalabalığız biz burda. Hiç sansınız yok!

5- Tabii spiker bey alabilirsiniz: Ülkemiz bu konuda ekonomik açıdan sorun yaşamakta, yoksa niye kimse cicili bicili, mis gibi kutusunda olan oyunları veya programları almak istemesin. Ama öyle bir durumdayız ki, korsanlık her yere yayılmış durumda. İnsanlara cazip gelen şey "aynısına 25 dolar vermek yerine 2 milyon verip alma" fikri. Bi de olaya toplumsal bakış açısı var tabii. Bilgiye ve onu oluşturan sanatçıya saygımız yok. Özellikle bilgiye. Dünya da bilgi hırsızı ülkeler sıralamasında 3. olduğumuzu biliyor muydun? yani özet olarak ekomik ve toplumsal durum bizi bunlara yönelten. Bu durumu gidermek içinde ilk önce bilinç lazım, kanun veya polis değil. Daha çok yolumuz var. Neyse yeni bir oyun gelmiş gidip onu alıcam, 1.5 Milyon [he he!].

6- Cadıloz ablanıza her türlü soru sorabilirsiniz. Abuk sabuk da dahil. Zaten abuk sabuk bir yaratık olduğu için bu tip soruları mükemmel yanıtlar. Du bakalım bu günlerde benimle uğraşıyor ve benimle uğraşan en son kadın şu anda mezarda derin uykuda, kör solucanlara, yılana sıçana yem olmakta! Bunları henüz bilmiyor cadaloz!

7- İşte düşünceli okuyucu diye buna denir. Fazla yer kaplamamak ve diğer kişilerinde soru sormalarını sağlamak için kendi mektubundan bir kaç soru feda ediyor [öyle olmasa ben keserdim zaten, öhö!. bu yazılanı görmediniz, okumadınız tamam mı?]. Seni 1000 astroid adına Overdose Prensi ilan ediyorum. Ve fazla yer kaplamamak adına bu ay ki Tiberian Sun tam açıklamasına bak diyorum [alçağım ben!]. Umarım NOD'larla oynuyorsundur. Çünkü NOD tam çözümü o.

a- Search Engin!

b- Düşünüyoruz vermeyi ama acaba amatör ruhumuzu kaybeder miyiz diye de kendimizi paralıyoruz [pöh!].

c- Var var! Wallahi var. İnanmıyor musun bana? Ölümü öp!

d- Deli gibi reklamı yapılan, gelişmiş, süper, ultra, hiper, 128 bit'lik oyun makinası işte. Bunların sonu yok. Sony Playsation 2 de yolda haberin olsun. Bunlar sidik yarıştırır yıllardır ve ne birinin ne de diğerinin, ne birinden ne de diğerinden üstün bir yanı vardır [cümleye bak yaaa!].

e- Oyun oynadım!

E iyide hani sen düşünceli okurdun. Araya yine bir sürü soru sıkıştırmışsın. Oldu mu şimdi senin bu yaptığın? Sana verdiğim nişanı geri alıp, onun yerine başka bişey veriyorum. O da şu: **"MEKTUPLARINIZI SADECE DISKETTE YOLLAYIN, HELE BIR DE MAILLE YOLLARSANIZ GALAKSILER ADINA MINNETTAR KALIRIM!"** [eee ne vermiş oldum şimdi? boyum posum devrilsin!]

Ya, niye yine çıktınız siz bea?... Ne güzel her ay yüz bin yüz bin kazık yemeye alışmıştık başka degilerden. Neyse... Hepinize başarılar... Sorularmı sorayım bari...

1.Cm3 için Türkiye ligi hazırlamış arkadaş varsa, Allah rızası için bana mesaj atsın...(Bu soru değil, saymam.)

2.Diablo2 clanı kurduk (Holy Hammer(gülmeeee)) mail atmak yeterli üye olmak için...

3.Ne olcak bu işlerin sonu?

4.Niye bir sene bize ıstırap çektirdiniz (Aha! Soru oldu!)?

Neyse,biraz garip bir mektup; ama anla artık... Bütün bir hayat boyunca Gameshow'a ve siz yazarlara (Hani okuyuculara?) başarılar...

Bye!

Faruk'Sir_DestinY'Öztürk

Zebani: Faruk sen kazık yemek istiyorsan ayıp ettin biz de sana atarız bi kazık. Nasıl mı? Gelirsin kainatın en iyi bilgisayarcısı Kamere, alırısın bir 3d kart. oldu bitti [bazı şeylere zam geldi de ondan, yoksa bizde bedavadır bu tip şeyler. Eee, olmadı di mi?]. Soru sorulunca 1 nanosaniye düşündükten sonra cevap vermeyi adet edinmiş bir kişiyim, yemin edebilirim bu konuda:

1- Diyelim ki hazırlayan birisi var. Atıyorum ben hazırladım. Tam da senin istediğin gibi. E ben şimdi nereye mesaj atıcam çocuk! Öyle yazmışsın mesaj atın diye. Neyse bende de yok zaten ve olsaydı da Mavra board'a mesaj atmazdım [mesaj alındı mı bilmiyorum!].

2- Seni görsem de huşu ve umursamaz bir tavırda olan bir lama gibi suratına tükürsem. Mailin ne senin çocuk! Diyelim ki ben üye olmak istiyorum clanınıza... cart curt. ne biçim yazmışsın yaaa!

3- Dur hele daha işin başındayız.

4- Cidden de soru oldu bu. Birden böyle soru görünce şaşırdım, tıpkı talihsiz bir çöl gezgininin vaha gördüğünü anladıktan sonraki şaşırması gibi [yavaş yavaş olacak! ayrıca çöl gezgini ne demektir ki?]. Niye size bir yıl ıstırap çektirdik? çok ilginç bir soru bu. düşünelim bakalım. Sen cevabı öğrenmek istiyorsan şunu yapmanı öneriyorum: **"MEKTUPLARINIZI SADECE DISKETTE YOLLAYIN, HELE BIR DE MAILLE YOLLARSANIZ GALAKSILER ADINA MINNETTAR KALIRIM!"** [bu da buraya uymadı].

Sevgili Polat,

Ne haber, nasılsın? Heralde iyisin, iyi değilsen niye iyi değilsin, iyiysen

çok mu iyisin, eğer çok iyiysen...Game Show'un açılmasının süper

meraklısına En TAze, En Son ama RanDoM bilGiLER

şimdiden efsane olmuş hacker Kevin Mitnick'in arap saçına dönen mahkemesi sonunda tamamlandı. Şimdi sıkı durun kararı açıklıyorum (ayağa kalkın!): 46 ay hapis ve 4125 $ para cezası. Bu cezanın diğer "Hacker"lara da ibret olsun diye verildiği sanılıyor. Kevin ise topluma hizmet etmek şartıyla hapis cezasından yırtabilir. Duydunuz Hacker'lar

Microsoft insanları güldürmeye devam ediyor. Win 98' tanıtımındaki mavi ekran rezilliğinden sonra, şimdi de win 2000'in güvenlik sistemini sınamak için Hacker'lara meydan okuyan Microsoft daha Hacker'lar saldırmadan test sunucusu kendi kendine çöktü. Ve alınan bilgilere göre hala da kendine gelemedi. Biz gülüyoruz onlar ağlasınlar (sonra biz de ağlayabiliriz tabii!).

İlginç bir haber: Erkeklere yıldırım çarpma olasılığı kadınlara göre 6 kat daha fazlaymış. Kaydedilen yıldırım çarpma kazalarından istatistiksel olarak çıkan bu sonucun bilimsel bir dayanağı var mı yok mu bilmiyoruz ama seyrettiğim bir belgeselde bir adamı dünyanın farklı yerlerinde tam 7 tane yıldırım çarpmıştı. İlginç!

Noel Baba'nın geyiklerinin adları: Dasher, Dancer, Prancer, Vixen, Comet, Cupid, Donder, Blitzen ve Kırmızı Burunlu Rudolph

Pamuk Prenses'in 7 cücesinin adları: Happy, Grumpy, Sneezy, Doc, Dopey, Sleepy ve Bashful.

bilmek istersiniz diye buldum bunları! gereksiz olduğunu düşünenler çarmıha gerilecektir!

Silicon Graphics abarttı. Henüz ismi belli olmayan HI-END bir bilgisayarı almak için bakın neler gerekiyor: Özel yalıtımlı bir oda, soğutma sistemi için sıvı nitrojen ve 5 milyon dolar kaporo. Bunda neler mi yapılır?

Kahve hariç herşey... Biz o modeli bekliyoruz [ketıl almayız]

Hikaye ve disket göndermeyi unutmayın

olmasıyle beraber, beni şaşırtan şey senin sayfa seksenden sonrasına el koyman oldu. Açıkçası senden böyle atikçe bir şey beklemiyordum(yanlış anlama, yani sana 'hımbıl' demiyorum). Neyse, bu hareketin acayip hoşuma gitti. Takdir ettim.
Ben de senin gibi, bir bilimkurgu ve metal kurduyum.Okuduğum en iyi bilimkurgu kitapları arasında en iyisinin Dune mu, Rama mı yoksa Solaris mi olacağına karar veremiyorum; ama Dune'a karar verecek mişim gibime geliyor(cümlede bir acayiplik var; ama...). Geçen ayki Overdose'da Dune'u sekizinci sıraya koyman, beni derinden yaralar gibi oldu; ama Solarisi bire koymanla teseelli oldum. Ha, bu arada aklıma gelmişken, neden bilimkurgu top 10 gibi bir de fantasy top 10 yapmıyorsun? Bence, iyi olur. Bir de el koyduğun onca sayfaya sadece mektupları koymayacağını umarım. Madem numaralandırıp bir iki soru sormak adet, soralım bakalım.
1)Megadeth'in yeni albümü Risk, bir dergide çıktı diye yazıyor; ama ben bulamadım.
2)Driver PS'de çıkmış, PC'ye ne zaman gelecek acaba?
3)Silmarillion Türkçe'ye çevrilsin, diye Altıkırkbeş'in önünde oturma eylemi yapacağım. Yapmalı mıyım?
Sorular bu kadar. Umarım bir daha Game Show kapanmaz. Kendine iyi bak. Bye!
Ozan KARACAOĞLU - Bursa

Zebani: Evet resmen kaptım [resmi gazete de bu konudan bahseder]. Baktım derginin kalın kafalı patronu [MEG hıyarı] Overdose'u kendisi yazması için arkamdan hain planlar kuruyor, ben de hemen sayfları yapıp verdim matbaaya, kapadı çenesini. İt herif [yani o!]. İyi miyim? bilmiyorum ki! Bir an iyi oluyorum, sonra saçma sapan hissediyorum. En çok koyanda ne biliyor musun? İnsanın bazen hissettiklerini ifade edememesi. Geçen ay ki Overdose da Dune'u 8. sıraya koymuşsam diğer 7'sinin ondan daha iyi olduğuna inandığım içindir. Fantasy top 10 çok yakında hazırlanacak tarafımca. Şu anda okuma halindeyim. Birisi benden mektup cevaplamamı talep ettiğinde "okuyucuya sadakat şerefimdir" sözünü düstur ederim kendime, mektubu cevaplayacak olan bir insanın kabaran benliğiyle [oha artık!]:
1- Megadeth'in Risk albümü 6 Eylül de çıktı ama gavur diyarlarında çıktı. Şu anda ben de Promosyon CD'si var onu dinliyorum. Türkiye de henüz yasal olarak piyasaya çıkmadı [sen bu satırları okuduğun sırada çıkmıştır belki]. Şimdiden bişey söylemek yanlış ama bu sefer Megadeth acayip şeyler yapmış [ipucu 1: Tea party].
2- Driver 6 Eylül de çıktı ama Playstation da çıktı [he he]. Şu anda bende Gameshow CD'sinin verdiği demosu var onu oynuyorum [sen bu satırları okuduğun sırada çıkmıştır belki]. Ya ben bu satırları nerden hatırlıyorum.
3- Yapmalısın tabii. Hatta ben de katılmak istiyorum. Saat kaçta başlayacak eylem? [6.45 diyecem, dayanamıyorum].
GameShow kapanmaz bir daha merak etme. Mekanizmayı bu sefer iyi ayarladık. Sonsuzca varolacak bir dergi oluşturduk, tıpkı nerede başlayıp nerde bittiği bilinmeyen evren gibi [hay allah gittikçe batıyoruz!]. Sana evrenin bi köşesinden bir mesaj vermek istiyorum. Alıcılarını hazırla:
"MEKTUPLARINIZI SADECE DISKETTE YOLLAYIN, HELE BIR DE MAILLE YOLLARSANIZ GALAKSILER ADINA MINNETTAR KALIRIM!"

Selam, diye dalarım konuya...
Nasılsın? İyisindir iyi... kötülere bişeycikler olmaz. Eeee, çıktı dergi... Eski mavra back !<<<<<danger>>>>> lütfen, mektubumu okumadan önce(Az önce yazdıklarım, kesinlikle, mektuba girmiyor, o kısım formal greeting kısmıdır.Baksana shift'e basıp cümlelere büyük harfle başlamışım.) bir adet no name -ucuz oluyor-, 1.44 lük disket -[esprileri (copy paste kombosuyla)saklamak için], bir adet buzdolabı (esprileri aynı soğuklukta tutmak için), bir adet siphone(kötü esprilerimden sonra çekersin) bu kadar da değil,bir de bana tiberium sun ın box'ını göndereceksin(ok?)
Neyse, ben sorularıma geçeyim(üffff, acaba düzeltsem mi büyük harfleri -hani, yayınlarsın falan-aman, kim uğraşacak.)
1(biiirrrrrr....): Çok sıkılıyor canım, çooooook... Ne yapayım? Bir arkadaşım "Space bara takıl." dedi; ama almazlar beni, damsız falan diye düşündüm. Sence yaptırayım mı bir baraj kendime (İngilizce içerikli espiri. Bundan sonra ingiçesp. diye anılacaktır.)
2 (ikiiiiiiiii.....): Şu c&c de gdi'larda bilmem kaçıncı görevi geçemiyorum, hani şu sana deli profesörü koruma görevi veriyoruz, ona iyi bak; bir de sana çaynuk helikopteri veriyoruz, ona da iyi bak, iki günde bir gezdirmeye çıkar, eve pisletir falan amaaaa... Düşman semlerine dikkat, sonra Sam amcanın erleri gibi olursun (ne alaka?siphone!) orada ne yapacağız? Help me plase!
3 (üçççç.....): Niye gelmiyorsunuz-yazarlar olarak- #gameshow(aidata)'a ne güzel mavra var. Hı, sorarım size /me kızar ve gider... Dayanamaz geri gelir.
4 (döööörrt..): Mavra boardda bazıları "Biz buralarda eskiyiz, siz yenisiniz, döveriz, büyük balık küçük balığı çok pis döver. Biz teeeeee, mavra bordun açıldığından beri varız ." gibi şeyler diyorlar, bende alınıyorum. Biz yeniyiz şu mavra bordda; ama Game Show'a en az sizin kadar fanatiğiz. Bizim mi suç, yoksa internetimiz eskiden? Ha, bizim mi? /me burada daha da gaz olur, sinirlenir klasik mentat eğitimini kullanır, sakinleş (sakin leş?sifon?)mek için.
5 (baydı aynı şey değişiklik olsun artık, burayı kendimi tanıtmak için kullanacağım) Niye kapattınız, niye açtınız? Frp&Magic ne oldu (almıyorum, artık açıldı Game Show diye amma hainim)? Ne olacak bu işler?
6 (kerem barlak ismim for more inf see the next question): O paraNTEZ (:) elim capslock'a çarptı.)içinde bir anlam hatası var gibi geldi, see yerine look mu kullansam?
7 (16.m.ist, derim asl mi soranlara; ama bazı durumlarda yalan da söylerim (örn:asl'em yok, asl çıkartmadım, 112.fm (hünk! Kim bana Engin, dedi Hay Allah! Gaipten sesler geliyor.) New Orleans gibi...) Bu soru kendimi tanıtmaya ayrılmıştır.
8 (Bu da bitti buraları kaldıralım en iyisi kareem cast remove pharanthesis (kesin yanlış yazdım)after the question no.s): Şimdi soracaksın: Nerede o muhteşem espiriler? O kadar disket, buzdolabı falan aldık, diye; ben sana yanıt vereceğim: Havamda değilim, saatte olmuş 00:26. Az önce çıkmışım mırctan, harcamışım mavra kapasitemi, diye. Yanıt vereceğim olmayacak, kızacaksın bana ve isteyeceksin parasını buzdolabının...
9 (saving throw .....spell is unsuccesful): Bana bir arkadaşım ne dinliyorsun, diye sordu. Metallica, dedim (Aslında, metalika dedim.). O da "Bende yaptıkları müziği seviyorum; ama bağımlılık yapıyor." dedi. Ben de :) ve evet, dedim. Sonra ben ona "Hani bize şov yapacaktın lan?" dedim. O da "Ne şovu? Basket mi, dans şov mu? dedi ki bu son kısımın sorumuzla bir

alakası yok, Metallica'nın isminde niye iki tane L var?
10(ooooo yerimiz dolmuş, çok kelime olmuş, kesin hıyar editör (Zebani) keser bunu :)
Son an eklemesi bu mektubu diskette yollamayacağım, mail atacağım, sana daha iyi olur görüşümce, lütfen yayınla, yayınlarsan sınıfta bir karizmamız olur, forsumuz (mesela, force puss) olur anlayacağın. Beni yayınlaaaaaaaaaaaaaaa.....şimdi bitti.....

Zebani: Şu girişte yazdıklarından sadece Tiberian Sun'ı sana box olarak göndermem gerektiğini anladım ki ona da diyeceğim koskoca bir hayır olacaktır. Abicim ne bu böyle yaa ibranice mektup gibi [olmuyor, olmuyor!]. Git al oyun satan yerlerden di mi ama? Hem ucuz... ay bunu söylemiyim şimdilik. Neyse sadece sana özel bir mektup cevaplama seansı düzenleyen bir kişiyim tıpkı... [amaaaaan!]:
1- iyi de Space Bar'a damlı almıyorlar esas. Çünkü orası Gay bar. Ne biçim arkadaşın var senin. Ayrıca ben nerden biliyorum oranın Gay Bar olduğunu? Ha? Nerden biliyorum dedim sana ayol!!!!!!
2- Ben oyunu NOD'larla oynamaktayım. Bu ay NOD tam çözümü var. GDI tam çözümü ise önümüzde ki ay açıklanacak. Sabırsızlan biraz.
3- Diğerlerinden haberim yok ama ben IRC'den nefret ederim. Gelmem, gelemem, geldirtmem... ısrar etme dedim sana!
4- Bu zaten Türk milletinin genel anlayışı. Her yerde birilerini kontrol edip aşağılama tutkusu, kendini yetkin görüp acemi kurban arayarak bunu ispat etme isteği, yeniliklere olan tepki... [daha sayayım mı?]. Hem senin ne işin var orda acemi? [he he!].
5- Niye açtığımızı geçen ay ki Overdose'un giriş yazısında yazmıştım [çok güzel yazmışım! oku bak]. FRP&MAGIC ise çıkmaya devam ediyor. Eğer almayacaksan bize adresini ver ki seni bi güzel kesip biçelim, tıpkı güzel dekore edilmiş bir mutfak tezgahında 2 kilo pirzola etini kesip biçmek gibi [yaaa gittikçe iğrençleşiyor bunlar]. Yaratık bol bizde [burçak yeter!].
6- Ne diyosun sen çocuk? Hemen ver adresini
7- Evet kendini tanıtmışsın ama ADRES eksik kalmış!!!!!!!
8- Zaten bi gün bu IRC denen it program yüzünden beyin kanseri olacaksınız. Ne kadar saçma yahu anlayamıyorum [anlamamam daha iyi!].
9- Bak sana yıllar önce çıkan ve şu anda ismini hatırlamadığım [çok var] kitabımdan bir alıntı yapayım: *"... Daha ilk harekette boynunu tıpkı bir konserve kutusu gibi açmıştım, oluk oluk kanın akışı yüzüme doğru tazyikli bir şekilde fışkırıyordu. Boynundan aşağısına baktığım da iç organlarını görebiliyordum. İncelikli bir iş çıkarmıştım yine. Derisi kemerim, dili kravatım, dişleri tesbihim, kopan kafası da duvar aksesuarım olmaya hazırdı artık. Amma da kan varmış bu çocukta!"* bilmiyorum ne demek istediğimi anlatabildim mi? [amma da sert yazmışım, ben bile tırstım].
10- Ne? Neeeeee? Duymadım! bak şimdi sana yıllar öne çıkan ve.....!
Yani şu koca mektupta yazdığın en anlamlı şey, mektubu maille göndermenin daha iyi bir fikir olduğunu belirtmen. Al yayınlıyorum işte. Sınıfta kızlara hava atarsın artık! Hocalara gösterme yoksa sınıfta kalırsın. Şimdi sana daha anlamlı bişey söylemekte ısrarlıyım: **MEKTUPLARINIZI SADECE DISKETTE YOLLAYIN, HELE BIR DE MAILLE YOLLARSANIZ GALAKSILER ADINA MINNETTAR KALIRIM!"**

salak herif! Overdose'u yapsana, buraya gel hemen! bir dost" dedi ve kapattı. Ben de koştum hemen Kamere, Overdose'u yaparken, baktım Onur'dan mektup da gelmiş. Hemen açtım mektubu cevaplarıma geçtim:
1- Yeniden açılmayı bahane olarak kullanıp bana tavsiye verdirme taktiğin zihinsel olarak fena değilse de, Eylem de son derece başarısız. Yıkıl git hemen Tavsiye köşesine! Bu taktikler sökmez bana! Bak hala burda...
2- The Simms'le ilgili geniş bilgi geçen ayki MEGafon sayfasında yazıyor evladım. Niye okumuyorsun! Ne diyim ben şimdi sana. Çocuk o kadar uğraşıyor [uğraşacak tabii hıyar!]. Bak hala...
3- Düşünüyoruz ama önce oluşturmamız gereken başka şeyler var. Fonksiyonel olması için bizim "formül" elemanları formel bişeyler oluşturmaya çalışıyorlar üyelik için, tıpkı mükemmel denkleminin içine yanlışlıkla girmesi muhtemel bir irrasyonel sayıyı engellemek için çalışan sapık bir matematikçi gibi [gittikçe de uzuyor bunlar be].
Sen son koymamışsın mektuba ama ben koyayım bari. Ayrıca öğren bak nasıl son konulur mektuba: **MEKTUPLARINIZI SADECE DISKETTE YOLLAYIN, HELE BIR DE MAILLE YOLLARSANIZ GALAKSILER ADINA MINNETTAR KALIRIM!"**

KISA...kısa...KısA...KISA...Kısa..Klsa
KISA...kısa...KisA...KISA...Kısa..Klsa...KISA...Kısa..Klsa...KISA.....Klsa

SADECE BU AYA MAHSUS BİR AÇIKLAMA!

Overdose'a mektup yollamaya karar verdiğiniz anda sizi bazı aşamalar bekliyor olacaktır. yani çok basit şeyler. Ama ilk önce sizden bir ricam var: Eğer overdose'a mektup yazmayı düşünüyorsanız bunu ya disket göndererek ya da mail atarak yapın lütfen [polat@gsmnet.com]. Elle yazılan mektuplar gerçek anlamda vaktimi almakla beraber [onları bilgisayara geçirmenin zorluğundan bahsediyorum], bazılarının ıslanma, yırtılma, okunmama gibi riskleri de bulunmaktadır. Bunun yerine hem sizin hem de benim işimi kolaylaştırmak açısından artık disket veya Mail mektuplar göndereceğinizi tahmin ediyorum. Bunları da yaparken lütfen ama lütfen Wordpad'de [Microsoft Word'de değil, bu çok önemli] türkçe karakterle yazıp, zengin metin biçimi [yani rich text format - .rtf] olarak kaydederseniz beni dünyanın en mutlu insanı yaparsınız. Gördüğünüz gibi zor bişey değil. Ayrıca bu yolla bana resim, hikaye ve bir dolu şey yollayabilirsiniz [öhööö!]. Klasik mektupla bunlar bunlar yapılmaz ki. Di mi ama?

MAILLE YOLLARSANIZ GALAKSILER ADINA MINNETTAR KALIRIM!"

Slmınaleyküm Z
Bir gün evimde sakin sakin oturuyorken birden bir telefon geldi ben içimden kim bu salak dedim beni rahatsız eden. Neyse telefonu açtım ve o salak bana diyorduki "Onur abi Onur abi Gameshow çıkmış gördün mü? Dedi. Bende hadi lan ordan dedim fakat daha sonra koştum bir tane kaptım. Fiyatına baktım şu bizi mali kirize sokan derginin fiyatından daha düşük hemen aldım ve sorularıma geçtim.
1- Hadi bak zebani bana yeniden açılmanızın şerefine bi formula 1 oyunu tavsiye et, amaaa içinde schumi abim de olsun.
2- The Sims ne zaman çıkar? acaipp merak ettim.
3- Üyelik düşünüyor musunuz???? Onur 'big boss'

Zebani: Ben de bir gün evimde rahat rahat video seyrederken birden telefon acı acı, feryat figan çalmaya başladı. Dışımdan bir sesle kim ki bu hıyarto bu kadar ısrarlı? diyerek telefonun ahizesini kaldırdım. Mezardan gelen bir ses "Alooo lan Polat,

Evet dostlar işte bu ayın sonu. Yeni birşeylere başlamış da olsak bir yerde son nokta hep olmak zorunda. Ama şimdilik buna son nokta demeyelim de üç nokta diyelim... Önümüzde ki aya kadar üç noktanın gerisini tamamlamak için tekrar burda olacağım. Eleştirilerinizi, mektuplarınızı ya da maillerinizi bekliyorum. Hayallerle dolu tabutum...stop...

Polat "Zebani" Yarışçı
Ihlamurdere Cad.
Çelebioğlu sok. Mutlu han no:2/5 BEŞİKTAŞ 80690, İSTANBUL
mail: polat@gsmnet.com

Evet, artık Tabuta girme zamanı...STOP

TAVSİYE SORMAYIN!

çünkü dev gibi bir tavsiyeciniz var artık!!

kErtunç Burak

RACING

NFS: High Stakes

Şimdiye kadar yapılanların en iyisi, dehşetengiz grafiklerle yoğrulmuş bir başyapıt. Ama bence NFS 3' ün special edition'u, yani NFS 4 değil.

Star Wars: Racer

Çocukluğumun efsane filminin rezil devamının güzel oyunu. Hızı harbiden hissediyorsunuz. Arcade makinalarının aksiyon hızına ulaştı sonunda Mr PC.

Test Drive 5

Force Feedback' te oynayıncaya kadar nazarımda bir kusmuk kadar kıymeti olmayan Test Drive, bu özelliği sayesinde listeye girebilen orta karar bir oyun.

Motorhead

Bir Pentium 120' de bile, 3D kart olmadan, bu kadar güzel grafikleri bu kadar hızlı çalıştırabilmesi benim için yeterli. Çok başarılı, aferin çocuklar.

Mega Race 2

Pek az kimsenin beğenebileceği Mega Race birincisinden farklı değil, ancak yarış oyunlarına değişik bir bakış attığı kesin. Almayın ama görün (ne biçim tavsiyeyse bu!).

SİMULASYON

WWII: Fighters

Bütün zamanların en iyi simulasyonu. Nedeni basit. Jane! Bu adamlar bu işi biliyorlar netekim. Orijinaline para verdiğim ender oyunlardan, gerisini siz düşünün.

Mig Alley

Kore bilinen bir vakıa sayılmaz. Esasen bilmeniz de gerekmez. Fakat Mig Alley' i bilin. İyi sim, hoş oyun, gerçekçi, güzel grafikler, daha ne istersiniz bre gafiller.

European Air War

WW2 Fighters' dan kötü, piyasadaki diğer tüm simulasyonlardan iyi dersem ne anlarsınız? Ne anlarsanız anlayın bana ne. Alın işte.

Jet Fighter: Fullburn

Bir türlü 3d kartımda çalıştıramadığım, güzel senaryolu, bol aksiyonlu, bol CD' li bir sim. Ara demolar süper, ancak oynanabilirlikte bazı eksikler göze çarpıyor.

M1 Tank Platoon 2

Zor dostum zor... M1 Tank Platoon kontrollerin karmaşıklığına boğulmuş ultra gerçekçi tank simulasyonlarının mükemmel örneği. Biraz daha kolay olsa keşke...

ADVENTURE

Disworld Noir

Berbat çözümümü okuyanlar oyunu beğenmediğimi düşünebilirler. Aslında doğru! Yine de tükendiği söylenen bir tür için çok uğraşılmış bu ortada. Alın.

Bladerunner

Biraz kısa olması dışında olağanüstü bir macera. Farklı finalleri sayesinde kendini defalarca oynatıyor.Filminden bile daha iyi.

Grim Fandango

Viuuvv... Tamam konusu beni sarmaz ama bu ne kalite babam. Sadece sesler bile olayı bitiriyor. Pekçok gavur dergisinde aynı, yılın, yüzyılın adventure' ı seçildi. Haklılar...

Black Dahlia

Haklılar da eğer Black Dahlia' yı saymazsak öyleler. Çünkü oyunun kutusunda da yazdığı gibi " her zaman bu kaliteyi göremezsiniz" dedirtecek kadar harika Dahlia.

Monkey Island 3

Bizi asla hayal kırıklığına uğratmayan, o bildiğimiz, alıştığımız Lucas Arts kalitesi.. Söylenecekte başka birşey yok. Olamazda...

DOOM GİBİN

King Pin

Bir FPS' de görebileceğiniz en iyi grafikler Kingpin" de. En çok kan ve en çok küfürde öyle. Anaya babaya sövülen oyunumuz, 166 MMX ve 32 ram' da çalışıyor. Çalışıyor!

Half Life

Ne diyim. Hayatımın oyunu. Sanal gerçeklik olayının zirveye çıktığı bir başyapıt. Bence bir milat. Oyun tarihi Half Life' dan önce ve sonra olarak ikiye ayrılmalı bence.

Mortyr

Alaman düşmanı oyunların sonuncusu. Wolfenstein' ın bir kaç bin gömlek üstü diyebilirsiz. Yapımcılarının isimlerinin sonunda slavca taki olması da enteresan tabii. Kuyruk acısı olsa gerek adamlarda. Bu iyi değil.

Requiem

Cennet, Cehennem, melekler. Bunların sizler için ne ifade ettiğini bilemiyorum ama Requiem' de hepsi var. Fakat buradaki melek pek masum değil. Şeytan misali kerata...

Sin

Sin şanssız bir oyun. Geldiğinin hemen sonrası Half Life tepesine düştü ve ezdi geçti Sin' i. Aslında çok başarılı bir çalışma ama hiçbir yenilik getirmiyor türe.

ACTION

Tomb Raider 3

Tamam kabul ediyorum bunun burada olmaması gerekiyor. Lara' ya veya Tomb Raider serisine de özel bir ilgim yok. Peki ne? Bilmiyorum, bu burda olmalı işte...

Shadow Man

Sessiz sedasız gelip kalbimize yerleşen Shadow Man enfes ötesi bir oyun. Konusu ve görüntüleriyle sizi alıp götürecek emin olun. Bravo Acclaim, bravo Iguana.

Forsaken

Eskiden şot em ap diye bi tür vardı. Grafik, ses, içerik olarak basit oyunlardı. Basitliği baki kaldı ama ses ve görüntü olarak koptu gitti. Forsaken' da aşmış olanlarından biri. En iyisi değil...

Descent 3

Çünkü en iyisi Descent 3. Eğer sıkı bir joystick ve ekran kartına sahipseniz çok eğleneceğinizi garanti edebilirim. Daha fazlasını söyleyemem. Devlet sırrı. Oyunu alın, öğrenin.

Expendable

Bu oyun nedir, kimdir kardeşim. Selamsız sabahsız mekanımıza uğrayıp gözlerimizi yuvalarından fırlattı Allahsız. Efektler inanılmaz. Helal Rage.

FIGHTING

Mortal Combat 4

Kimsenin kötü demeye dilinin varamayacağı kalitede oyunlardan biri. PC' nin bu tip oyunlardaki yüzakı. Üç de kart destekli grafikler görülmeli.

Fighting Force

Bir Playstation uyarlaması olarak fena değil. Oyun içi save özelliğinin olmaması kötü. Dikkat; en az Direct 3D uyumlu bir ekran kartı arzuluyor.

Perfect Weapon

Pentium 120' de, 16 ram' da ve 3D kartsız çalışan 3D bir dövüş oyunu olabilir mi? Bir zamanlar olurdu, örnekte görüldüğü gibi. Ahh eski günler, o güzel günler...

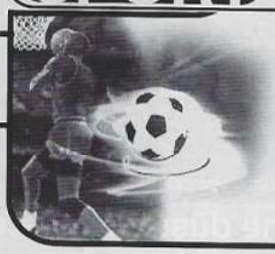
Tekken 3

Allah belanızı versin, Allah boyunuzu posunuzu devirsin, Allah... Birtakım şerefsizler tarafından emulatör kullanılarak PC' ye aktarılan PS oyunu. Birtakım fırsatçı itlerin işi. İyi makina istiyor.

Last Bronx

Virtua Fighter' ı yapan ekibin yeni icraatı. Kart gerektirmiyor, desteği bile yok. Ancak grafikler bayağı iyi, animasyonlar oldukça smooth. Orta karar aletler için ideal.

SPORT



NHL 99

Buz hokeyini sevebileceğimi tahmin etmezdim. Sevdim, daha da ötesi taptım. Gol atmak çok zor, karşılaşmalar inanılmaz çekişmeli, herşey çok dengeli, kalite kalıvı.

World Cup 98

Asla ve asla benim yaptığım bir listeye FIFA 99 giremez. Fransa 98 günlerinde büyük zevk alarak oynadığım World Cup kanımca hala piyasadaki en iyi futbol... 2000 gelinceye kadar.

NBA Live 99

Basketbolu sevmem. Basketbol sevenleride sevmem. Basketbol sevenleri sevmeyenleride sevmem. Neyi severim. NBA Live 99' u severim. Hepsi o.

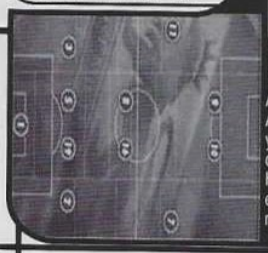
UEFA Champs 99

Şöyle kuvvetli bir makina istiyor Allahsız. Bunun harici bir problem yok gibi. Hatta yapay zeka açısından FIFA' dan üstün. Ama ondaki sıcaklık UEFA' da yok.

World Wide Soccer

Kabul etmek gerekir ki hiçbir Sega oyunu tavsiye kuşağıma alınmaya layık olamaz. WWS' nin burada olmasının tek sebebi içinde Türk milli marşının makamıyla falan mevcut bulunması.

MANAGER



C. Manager 2 97/98

Anlamadığım bir tür. Ancak Eidos baba yapmışsa iyi yapmıştır deyip şöyle bir baktım. Hiç bişi çakmadım. Yalnız ecnebi listelerde bi' numaraydı bi ara.

Premier Manager 99

Championship Manager' a göre daha sarih. Yanılmıyorsam maçları falanda gösteriyor (yanılıyorsam Polat hıyarını dövün).

Player Manager Season

Hiç duymadım, hiç görmedim. Çevremde görene de rastlamadım. Polat dangalağına sorun. O bilir, o herşeyi bilir.

FA Premier League

Allah Allah ne tesadüf, bunu da bilmiyorum. Sanırım yaşlandım ve bu mesleği bırakmam gerekiyor. Ama ondan önce bu kısmı yazacam deyipde yazmayan Polat' ı tokatlamam lazım.

Grand Prix Manager

Zebani arkadaşım; son zamanlarda sana kıl olmaya başladım. Bir dahaki sefere menejerlik kısmını yazmazsan ben sana feci yazılacağım sanırım. Öptüm...

RPG

Might&Magic 7

FRP, RPG, CIA, KGB tarzındaki herşeyden nefret eden ben MM7' i nasıl olduysa tuttum. O beni tutmadı tabii. Milim ilerleyemedim çünkü. Olsun, vatan sağolsun.

Daggerfall

Ohaa, bu oyun çook büyük ya. Ööle böölee değil üstelik harbiden büyük. Herifler bir dünya yaratıp içinede sizi yerleştirmişler. Grafikler VGA, şaşırmayın.

Lands Of Lore 3

Westwooood, Westwood! Çekecem kulağını! Ne ulan bu LOL serisinin her yaptığınız oyunu bir öncekinden kötü. Ayıp di mi? Neyse 3D grafikler kurtarıyo biraz.

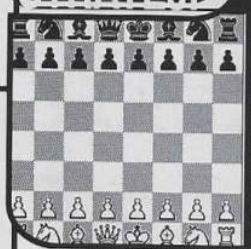
Baldur's Gate

Uzak diyarlarda, uzun uzun bekledik. Sonunda geldi. 10000 ekran hikayesine de kandık. Ona da eyvallah. Ama o ölümcül bug' ları affetmem. Etmem...

Fallout 2

Baldur' u yapanlarla Fallout 2'yi yapanların aynı adamlar olması ne kadar enteresan değil mi muhterem arkadaşlar? Eveet evet çok enteresan.

STRATEJİ



Heroes III

Turn base startrekteji iyidir hoştur. Turn base startrekteji' cilerde efendi çocuklardır. Bakınız bana, yıllar geçer efendiliğimden birşey kaybetmem. FRP unsurları taşımasa Heroes' a da okay' i veririm.

Jagged Alliance 2

Birincisini hiç beğenmemiştim. İkincisinin de sadece prodüksiyon kalitesine tav oldum. Geri kalan kısmı savaş strostertojilerinden hoşlanan şahsıma hitap etmiyor.

Panzer general 2

Yakında üçüncüsü geldiğinde derhal listeden şutlanacak PG2 bir devre damgasını basmıştı. O devir kapandı. Müzikleri ne güzeldi be.

Westfront

İkinci Dünya Savaşı saçmalığının neden bu kadar rağbet gördüğünü bilmiyorum. Aslında biliyorumda anlam veremiyorum. Fakat Batı cephesi yaşamınıza tatlı bir mana katabilir.

101: Normandy

Kimse anlamadı... Hiç kimse bu oyunun kıymetini anlamadı. Normandiya çıkartması esnasında ileri hatlarda görev yapan 101. Hava Takımını yönetip yönlendirdiğiniz "harbi" bir sittirtejei.

REAL-TIME

Red Alert

Tiberian Sun falan çıktı ama çok da fazla beğenilmedi bu taraflarda. O yüzden real time' dan hoşlaşmadığım halde konu itibariyle Red Alert hala number one.

Commandos

Yine Cihan Harbi, yine ikincisi. Niye birincisi değil anlamam. Tüketemediler bir türlü bunu. Ama Commandos çok orijinal, üstün bir çalışma. İspanyollardan dünyaya özel...

Age Of Empires

İkincisi geldiği an çöpe atılacak bir diğer ürün. Herkes deliler gibi oynuyor. Sahte imparatorluklar kurup, tırışkadan orduların zavallı komutanları oluyorlar.

Close Combat 2

Üçüncüsünü oynadım oynamasına, beğendim beğenmesine ama ikincisinin yeri ayrı. Kendimi bir bok sandığım ender oyunlardandır.

Railroad Tycoon 2

İlki Micro Prose patentliydi ve altında Sid amcanın imzası vardı. Yalnız bu bile pekçokları adına "herşey" demekti. İkincisi her açıdan daha iyi görünüyor. Görüntüye aldanmayın...

HerŞeyiN biR sONu VarDIr

Muder aniden Kamere geliverdi, inanamadık!

1- İstanbul'a gelmeden önce "ben geliyorum, haberiniz olsun" denecek.
2- Sabahın kör saatinde koltuğunda mışıl mışıl uyuyan Engin uyandırılıp da mahçup müşteri kisvesiyle "açık mısınız acaba" denmeyecek.
3- Tuvaletten çıkan Burçak'ın karşısına okur taklidi yapılarak dikilinmeyecek.
4- Zebani'ye Quake II gösterilip "abi bu kulek oyunu bende çalışır mı aceba" denmeyecek.
5- İstanbul'a her gelişte mutlaka Şampiyon'a gidip Zümküfül yenilecek, yenmeden önce "o da ne olm" sorusu sorulmayacak.
6- Midye dolma yeme yarışında Zebani ve Engin ile yarışılmayacak (kaybedince üzülmemek için!).
7- Ankara'ya geri dönerken servise zamanında yetişilecek. Sonra servisin arkasından koşarak Meg'in Beşiktaş'taki karizması zedelenmeyecek.
8- Ankara'daki eş, dost, arkadaş ve hatta manita, ne varsa satılıp İstanbul'a yerleşilecek.
9- Ne İstanbul'da ne de Ankara'da Altın kolye ve künye bir daha takılmayacak.
10- Bir dahaki gelişte otel'de kalınmayacak. Dergide sabahlanıp çile çekilecek.
SON- Otelde kalınsa bile bir daha havlu, losyon, ayakkabı çekeceği, çarşaf, yastık veya buzdolabı yürütülmeyecek (biz de şaşırdık!).

Siz dergiyi aldınız, beğendiniz, baş tacı ettiniz. Peki bizim tipitipler ne düşünüyor acep?

MEG: Baskı süper bi kere. Resimler olsun, renkler olsun çok güzel olmuş. Film çıkışlarını ben aldığım için öyle olmak zorundaydı zaten

Çilem: Ay ay bu ne böyle. Bir türkolog olarak bu kadar çok imla hatasını görünce kendimden geçtim ve bu ay kontrolü elime aldım

Zebani: Güzel yapmışım, süper yapmışım, mükemmel olmuş, şahane yapmışım, mükemmel, ellerime sağlık!

Mert: Kendi sayfam hariç diğer sayfları hiç beğenmedim; duygudan uzak, romantizmden yoksun. Evet öyle!

Engin: Benim anlamadığım nasıl reklam vermezler. Reklam versenize abi. Kime diyorum. Reklam istiyorum ben. Verin!

Nesime: Salak zebani! Cadaloz değil, Cadiloz! Nerenden dinliyorsun beni? Nenim sayfam hariç diğerleri estetik açıdan olmamış!

Burçak: Ben yine süper yazmışım, Hep öyle yazarım zaten. Diğer yazılar hiç güzel değil. Bana bıraksınlar hepsini ben yazarım.

Muder: Geldim gördüm ki bu herifler bu işi biliyorlar kardeşim. Engin olsun, Polat olsun, Meg olsun dünya ahret bacım olsun da olmadı tabii!

Emre: Ya fena değil, konseptüel olarak estetizmin doruklarında görünse de FRP olmaması sinirlerimi yıprattı!

Timur: Göremedim ki Allah Kahretsin! Göndermiyorlarda bana. Ben de onların istediği dergileri yollamayayım da!

Rauf: Şahsen kendi köşemden başka bir yerini okumadığım için yorum yapamıycam. Bi de o iki resim çıksaydı daha da süper olacaktı!

Burak: Tam 4-5 kere baktım, hala bakıyorum. İnanamıyorum, Bu basın tarihinin en önemli olayı bence (köşe kapmak için Zebaniyi yalıyor da)

Matrix'den ne anladık ki?

Timur: Burası Amerika olm! Ben 1 sene önce seyrettim. Konusunu bile unuttum. Harbi neydi konu?
MEG: Star Wars bundan bin kat daha iyi bi kere. Darth Maul karakterini bi görseniz. Efektleri süper. Aaa siz Matrix mi demiştiniz...
Zebani: Matrix filan ne o öyle yalan! Hepsini uzaylılar yaptı (elinde belgeleri varmış).
Engin: O gemide ki bilgisayarların upgrade'e ihtiyacı var. Matrix kodları geçmiyor, ekran kartı bozuk!
Mert: Ben şahsen en çok o öpücük sahnesini beğendim. Aşkın gücü işte. ne güzel aşık olmak!
Burçak: Oyununu yapsınlar 2 dakika da bitirir dünyadaki herkesi yenerim. Ben süper yazarım.
Burak: O gemideki yedikleri şeylerden istiyorum ben. Ne güzel görünüyorlardı.
Rauf: Dijital pezevenk esprisi çok güzeldi. Hemen çalıp bir yerlerde kullanmalıyım!
Nesime: Keanu Reeves gözlük ve pardesüyle ne kadar karizmatik allahım! İstiyorum ben onu.
Ertunç: Ne biçim film lan bu, hiçbir mantığı yok.
Çilem: Bu zebani hep beni böyle abuk sabuk filmlere götürmek zorunda mı!

96 son sayfa

Kusmuk

Ne sırıtıyorsun salak, salak. Getirsene oğlum şu dergiyi. Bakma suratıma. Allah'ım nedir benim çektiklerim. Siz olmasanız sevgili okuyucularım, inanın bunlara bir saniye katlanmam. Neyse, bir göz atalım şu dergiye:

İlk önce şunu belirtmek istiyorum. Kimden çıkıyor bu yazıları yamuk yazma fikri. Kapak'da bile var. Nedir ya bu. Okunmuyo kardeşim yamuk yazılar, bunu siz kendiniz akıl edemiyor musunuz? İlla biri size söylemesi mi lazım, yoksa birinin sizi yamultması mı lazım. Olmasın bir daha.

Sonra bakalım şu sayfalara: **News koşesi;** bakalım bir şey söylemek için erken. Biliyorsunuz bu itler news köşesi konusunda sabıkalı, bir kaç ay daha bekleyelim karar vermek için. **Oyun sayfaları;** Allah'ım ne kadar karışık bu sayfalar, bir sürü hatayla dolu, kimi yazılar çok kötü. Hiç mi aklınız başınıza gelmedi sizin bir yılda. Yine aynı hataları yapıyorsunuz. Hiç mi öğrenmediniz bu dergicilik işini. Ooffff, Of. **Köşeler; B-Bölgesi,** bu köşe strategy köşesi mi, salak megolaman duygusallıkların dışavurulduğu, bir tuvalet köşesi mi? **Expert:** Al bi ukala daha, köşesinin adını The Expert koyan adamdan bu memlekete ne hayır gelir a dostlar. Bir de çok biliyormuş gibi eski oyunlardan bahsediyor. Allah'ım kimlerin eline düştük. **Dümen:** Kim koydu bu ismi? Aslında o dümeni sizin bir yerlerinize sokmak lazım ama, ay yaaa. Yine sinirlendim. Sonunu getiremeyeceğim. Al şu dergiyi al al. Yıkıl karşımdan. Hepiniz yıkılın. Sırıtmasana evladım.

K.A.

HaNgiSi dOğru, hAngisi YalAN V1.1

1- Muder İstanbula gelmiş, Intel'in yönetim kurulu başkanının toplantısına katılmış, Swiss Otel de kalmıştır.

2- Ertunç 24 saat bağrı açık gezen bir magandadır

3- Kamer'de günde 15 Litre Diet Kola tüketilmektedir

4- Türkiye'nin 3 yanı denizlerle, 4 yanı düşmanlarla çevrilidir.

5- 2020'de Mars'da kurulacak ilk yerleşim merkezine Zebani de gidecektir

6- Çilem MEG'le evli ya da evli değildir

7- Kamer internet cafe diye bir yer yoktur, biz oyunları kendi evimizde oynuyoruz

8- Meg'in cep telefon numarası 0532 265 47 86'dır

9- Can Kantarcının ICQ infosunda şiir yazmaktadır...

10- N.Ş.A'da deniz seviyesinde 1 desimetre küp saf su 1 Kg. ağırlığındadır. Mars'da ise 1.5 kilodur

MUHABBETİN GERİSİNDE KALMAYIN!

FRP VE MAGIC THE GATHERING SEVEN VEYA ÖĞRENMEK İSTEYEN HERKES FRP&MAGIC'LE TANIŞSIN DİYE

6 SAYI BİR ARADA
4.750.000 TL YERİNE
SADECE
2.000.000 TL

WARHAMMER,
SON HABERLER,
RÖPORTAJLAR
TSR ÜRÜNLERİ TANITIMLARI,
MAGIC THE GATHERING,
WHITE WOLF ÜRÜNLERİ
BİLGİSAYARDA FRP,
SCIENCE FICTION,
VE DAHA NELER NELER...

FİYATA KDV VE SINIRSIZ MAVRA DAHİLDİR

KAMER
YAYINCILIK
Tel: 0212 260 0225 - 260 3776
Fax: 0212 259 0791

FROM THE DRAGONS OF GAMESHOW

FRP&MAGIC

AYLIK FRP & MAGIC DERGİSİ- SAYI:7, EYLÜL 1999, 950.000.- (KDV DAHİL)

64 sayfa

!! ÇIKTI !!
HALA
ALMADINIZ MI?

KITS AND SPELLS
RAVENLOFT
THE UNDERDARK
DRAGONLANCE
PLANESCAPE
ROPORTAJ
FIFTH AGE
VAMPIRE
WRAITH
WARHAMMER
STAR WARS RPG
MAGIC THE GATHERING
STAR WARS CARD GAME
CALL OF CTHULHU
HABERLER

GELDİM... GÖRDÜM... YENDİM..

FRP&Magic'i bulabileceğiniz yerler.

Nezik Kitapevi (Şaşkınbakkal, Kadıköy)
Uygar (Kadıköy): 216.3367354
Geçit Kafe (Kadıköy): 216.3455086
Perla (ŞaşkınBakkal): 216.3857106
Kamer (Beşiktaş): 212.2600225
Sihir (Beşiktaş): 212.2279955
Alesta (Beşiktaş): 212.2617689
Gerekli (Nişantaşı): 212.2404057
LD (Bakırköy): 212.6605625
Raksotek (Bakırköy): 212.5437989
Acron (Bakırköy): 212.6602722
Photo Center (Ataköy): 212.6612561
Mars (Fatih): 212.5549335
OverSoul (Ankara): 312.4660965
Abyss (Ankara): 312.4686259
Yüksel (Ankara): 312.4359265
DataSoft (İzmir): 232.4223092
Excalibur (İzmir): 232.422.53.89
Studio Ümit (İzmir): 232.4834472
Antalya D&R: 242.2445446
İnsancıl (Eskişehir): 222.2338264
Ezgi (Bursa): 224.2209697
Çokran (Bursa): 224.2209749

ABONELİK İÇİN
İşBankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Numaralı Hesaba
11.000.000.-TL
Yatırın. Arayın,
212 . 260 02 25'i
Adınızı, Soyadınızı,
Adresinizi Belirtin,
Aboneliğiniz Hemen
Başlasın.

System Shock 2 • Drakan • Starfleet Command • Soul Reaver • Independence War • Force 21 • Rites Of War • ReVolt • NBA Inside 2000 • Seven Kingdoms 2 • Prince of Persia 3D • Roller Coaster Tycoon